MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.

GAME BOY

- SUPER MARIO LAND
- CATRAP
- GODZILLA
- SUPER SCRABBLE
- HAL WRESTLING
- NINJA BOY
- AMAZING PENGUIN
- REVENGE OF THE GATOR
- PAPERBOY
- THE AMAZING SPIDER-MAN
- FISH DUDE
- SKATE OR DIE (BAD'N RAD)
- POWER MISSION
- NINJA TURTLES (FALL OF THE FOOT CLAN)
- BOOMER'S ADVENTURE (IN ASMIK WORLD)

NINTENDO

- YO! NOID
- PAPERBOY
- DIRTY/HARRY
- TOTAL RECALL
- TOTALLY RAD
- HOOPS
- LOW G MAN
- PETER PAN
- TURTLES II
- CASTLEVANIA III
- LITTLE NEMO
- DRAGON WARRIOR II
- LITTLE NINJA BROTHERS
- DICK TRACY

Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria para locadoras de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

Super Famicom

SEGA GENESIS

Nintendo

GAMEMANÍACOS UNIDOS...

...jamais serão vencidos. São os clubes que existem pra você se ligar (pág. 44)

BART SIMPSON CONTRA OS MUTANTES ESPACIAIS

Uma super, superestratégia com todos os segredos deste jogo — do começo ao fim (pág. 18)

MOONWALKER

Dicas e mapas chocantes para fazer Michael Jackson arrepiar neste jogo! (pág. 24)

A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR

Saiba tudo sobre o Game Gear, portátil de 8 bits em lançamento pela Tec Toy (pág. 14)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

AÇÃO GAMES

Por um bom tempo os gamemaníacos brasileiros tinham de esperar até anos para conhecer o que de melhor estava rolando no exterior. Felizmente esta situação começa a mudar, e um dos sinais disso é que, poucos meses depois de seu lançamento no Japão, chega a nós o Game Gear — videogame portátil de 8 bits da Sega que você vai curtir em nossa matéria especial. Esta edição de AÇÃO GAMES traz também uma hiperestratégia com Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais, desvendando até a última tela os truques, segredos e manhas deste game realmente radical. Fique ligado também em nossa matéria sobre os clubinhos de videogames que estão pintando por aí: falamos sobre alguns deles, seus serviços e como fazer para associar-se. Tudo isso para que você fique cada vez mais fera!

CARTAS

TARTARUGAS NO MEGA DRIVE

Gostaria de saber se o console Mega Drive tem ou terá os jogos das Tartarugas Ninja e Robocop.
MARCELO KONOPATZFAI
Cascavel — PR

Infelizmente, Marcelo, os dois games que você mencionou não estão disponíveis para o Mega Drive. Se a Sega quisesse, até poderia entrar num acordo com as empresas que criaram estes dois jogos para fazer uma versão para o Mega Drive, mas realmente não sabemos se estes são seus planos. Por enquanto, experimente jogar Eswat — um novo jogo para o Mega Drive que tem o mesmo estilo do Robocop.

PAPO ARANHA

Fiquei sabendo, por intermédio de um amigo, que algumas fitas do Master System entram no Top Game VG 9 000. É verdade?
FÁBIO RODRIGUES CRUZ
São Paulo — SP

Ei, Fábio, não caia neste papo aranha. Os videogames Master System e Top Game (que é padrão Nintendo) são totalmente incompatíveis, a começar pelo formato dos cartuchos. Será que ele não estava querendo dizer que alguns games do Master também existem para o Top Game? Temos alguns exemplos de jogos como Double Dragon, Kings of the Beach e California Games que existem para os dois sistemas.

RECORDES

O que vale mais: terminar o jogo ou fazer muitos pontos?
VINICIUS HAIKAL DE SOUZA
Rio de Janeiro — RJ

O critério que adotamos para os recordes é a contagem de pontos. Considera-se recordista o jogador que conseguir o maior placar no game. Na maioria das vezes, para conseguir um recorde é preciso concluir um jogo, mas pode até acontecer que um gamemaníaco estoure o placar sem necessariamente ter terminado o game. De qualquer forma, é preciso ser fera para ter seu nome na seção de recordes. Isso é o que vale.

DÚVIDA CRUEL

O que eu compro? Um Game Boy ou um Game Gear? Gostaria também de saber de endereços de lojas especializadas em games de Brasília.
LUCIANO VIEIRA ALVES
Brasília — DF

A sua dúvida é o tipo de problema que qualquer um adoraria ter. O Game Gear tem uma tela maior e colorida — coisa que o outro não tem. Em compensação, a variedade de joguinhos do Game Boy é maior. Tartarugas Ninja, Super Mario, Double Dragon, Batman, toda essa moçada está em jogos do Game Boy. Pense no que é mais importante para você e faça uma escolha consciente. Quanto aos endereços de lojas especializadas em sua cidade, Luciano, prometemos dar-lhe um retorno assim que soubermos de algo. Fica aqui um convite para os brasilienses colaborarem com a gente nesta tarefa.

LUTA DE MULHERES

Na edição de dezembro vocês disseram que a Sega iria lançar o game Luta de Mulheres. Quando isso vai acontecer?
ALESSANDRO N. MALUF
São Paulo — SP

O jogo Georgeous Ladies of Wrestling (Glow), ao qual nos referimos como "uma espécie de luta de mulheres", é um lançamento da Sega do Japão previsto para este ano. Por enquanto não soubemos de nada, mas assim que o game sair daremos um toque, ok?

NUMERAÇÃO DA REVISTA

Eu só fiquei sabendo da **Ação Games** quando já estava no número 26. Portanto, perdi os 25 números anteriores. Como faço para consegui-los?
CLÁUDIO LUIZ ROCHA SALLES
Duque de Caxias — RJ

Não fique pensando que você hibernou esse tempo todo, Cláudio, pois o motivo para essa dúvida é na verdade muito simples. Os dois primeiros números de **Ação Games** *foram suplementos especiais da revista* A Semana em Ação, *da Editora Abril. Um deles saiu em dezembro, sem número, e o segundo saiu em março com o número 26-A (junto com o n.º 26 de* A Semana em Ação*). Pouco depois esta revista fechou e a publicação* **Ação Games** *passou para a Editora Azul, com periodicidade mensal. O primeiro número da Editora Azul saiu com o número 1 na capa, e daqui para a frente essa numeração seguirá direitinho, sem motivos para dúvidas.*

AMIGA

Gostaria que vocês falassem algo do computador Amiga e de seus jogos.
HENRIQUE R. DOMINGUEZ
São Miguel Paulista — SP

Sabemos que o Amiga, além de um ótimo computador, é uma tremenda máquina de jogar videogames. O problema é que este micro é pouquíssimo conhecido no país, porque o governo proibia sua importação. Mas vamos aceitar sua sugestão, Henri-

que, e produzir em breve uma matéria que mostre as qualidades do Amiga e como são seus jogos, está bem?

CONTRA

Tenho um cartucho Contra e não consigo passar da quinta fase. Vocês conhecem algum segredo que possa me ajudar?

GUSTAVO TESSMANN
Pelotas — RS

Sim, temos uma dica que vai ajudá-lo bastante. Durante a tela de apresentação, dê a seqüência de comandos para cima duas vezes, para baixo duas vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Se o seu jogo for padrão americano, você iniciará o jogo com dez vidas. Se for japonês, serão 30 vidas. Moleza, não?

PROTEÇÃO PARA O JOYSTICK

Algumas pessoas têm problemas de distonia nas mãos, o que provoca transpiração excessiva e acaba causando danos ao joystick. O que fazer?

WILLIAMS GOMES DE ANDRADE
Timbaúba — PE

Distônicos ou não, todos nós transpiramos nas mãos e este suor penetra nos vãozinhos em torno dos botões do joystick, o que mais cedo ou mais tarde acaba provocando danos no aparelho. Para proteger seu controle, experimente embrulhá-lo com aquele plástico que as mães usam para conservar os alimentos na geladeira. Ele é fininho, aderente e isola bem a água. Uma camada em torno do joystick, não muito justa, já é suficiente.

PIT FIGHTER

De qual videogame é o jogo de fliperama Pit Fighter? Seria o Atari de 16 bits?

MÁRCIO MALUF
São Paulo — SP

Você errou por pouco, Márcio. Pit Fighter, o excelente jogo de fliperama com imagens digitalizadas, está sendo produzido para videogame, sim, mas no caso é o Turbo Grafx, da Nec.

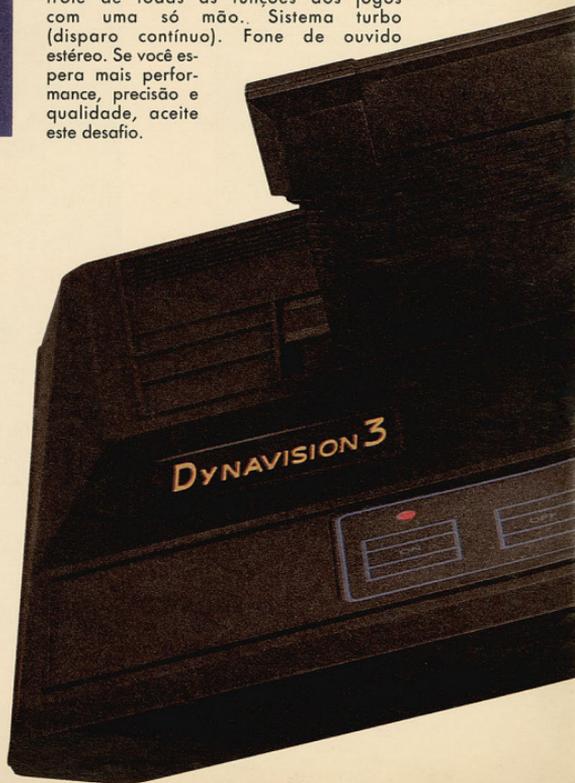
Cartas para **Ação Games** *— Caixa Postal 66254, CEP 05479, SP. Diga o quê você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

ACEITE ESTE

Agora que você já sabe até aonde seu coração agüenta, aceite o desafio e prepare-se para comandar o mais completo videogame de 3ª geração do país. DYNAVISION 3, a máquina de quebrar recordes. Aceita cartuchos compatíveis com Nintendo* do padrão japonês (60 pinos) e padrão americano (72 pinos), permitindo a utilização de mais de 400 jogos.

JOYSTICKS JET CONTROL com design ergonômico, que possibilita o controle de todas as funções dos jogos com uma só mão. Sistema turbo (disparo contínuo). Fone de ouvido estéreo. Se você espera mais performance, precisão e qualidade, aceite este desafio.

DYNAVISION 3

*Nintendo é marca registrada da Nintendo Corp. - Japão/EUA.

DESAFIO.
Maiores informações, escreva para Caixa Postal 54111 - São Paulo - SP
DYNAVISION 3
ATÉ AONDE SEU CORAÇÃO AGÜENTA.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
GALPÃO

SHOTS

Foto: Nelson Coelho

Foto: Ari Games

Game Made in Brazil

Imagine um jogo de futebol para o sistema Nintendo com times do Campeonato Brasileiro — como o Corinthians, Flamengo, Grêmio ou Palmeiras. Pois é isso mesmo que a Milmar está colocando no mercado neste segundo semestre. A empresa adquiriu os direitos de copyright da American Video, produtora de games licenciada pela Nintendo Americana, e com isso tem acesso aos programas-fontes de seus jogos, podendo "abrasileirar" aqueles que achar mais convenientes. É o primeiro game padrão Nintendo com personagens e situações da realidade brasileira. Junto com o cartucho Futebol, a empresa está lançando os títulos Krazy Kreatures, Double Strike, Puzzle, F-15, Pyramid, Tiles of Fact e Soffate. Na próxima edição, comentaremos o lançamento verde-e-amarelo com maiores detalhes.

Game Genie vence no Canadá

O Game Genie é um aparelhinho que dá superpoderes para os donos de consoles Nintendo. São vidas extras, saltos gigantescos, invencibilidade e muitos outros. Assim, os jogos ficam bem mais fáceis. A Nintendo não gostou e entrou na Justiça nos Estados Unidos. Mas no Canadá, país vizinho, o Game Genie conseguiu sua primeira vitória. A Corte Federal liberou a comercialização do aparelho.

Duplo cartucho

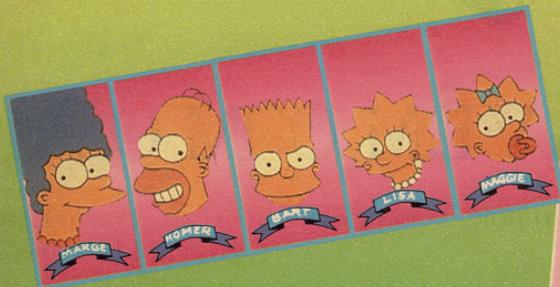
Para facilitar a vida dos jogadores de games Nintendo, a empresa carioca Engecomp está lançando um modelo de cartucho que é ao mesmo tempo de padrão japonês (60 pinos) e americano (72 pinos). O Hydron, como foi batizado, possui encaixes para os dois padrões de consoles, dispensando, assim, o uso de adaptadores. Seus primeiros títulos são Dick Tracy, Castlevania, California Games, Duck Tales, Jackal, Super Mario 1 e 2, Elevator Action, Renegade e Rambo. Os cartuchos estão sendo distribuídos pela Fransol e podem ser mais facilmente encontrados em locadoras especializadas.

* A Engecomp também está lançando um kit para a limpeza de cartuchos e encaixes de console. Composto por um líquido especial e esponjinhas, o kit Games Cleaner assegura o bom funcionamento do aparelho removendo o pó, gordura e umidade, que com o tempo depositam-se sobre os contatos eletrônicos dos componentes. Procure nas locadoras.

Mais um videogame

Além das novas opções em jogos, a empresa paulista Milmar está comercializando um novo console padrão Nintendo. O produto chama-se Hi Top Game, compatível com cartuchos Nintendo americano (72 pinos) e vem com um joystick tipo manche de avião. O novo videogame pode ser encontrado em lojas especializadas de todo o Brasil e até na Argentina, Paraguai e Uruguai, para onde está sendo exportado.

A Família Simpson volta a atacar nos Arcades

Durante um passeio pelo centro de Springfield, a família Simpson testemunha um assalto. Na confusão, a menininha Maggie engole o diamante roubado. Sem saída, os ladrões resolvem levá-la. A partir daí, toda a família vai à luta para recuperá-la. Bart usa seu skate, enquanto Lisa tem sua corda de pular. O pai Hommer usa as mãos e os pés. Já a mãe Marge prefere usar seu aspirador de pó. Esta divertidissima aventura é a nova sensação dos arcades americanos.

Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

Óculos 3-D e pistolas sao compatíveis com o Master System II.
Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

FOX

ou o
ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!

GAME GEAR

Enfim, o primeiro videogame portátil brasileiro

Existem algumas situações que irritam nove entre dez gememaníacos. Uma delas é quando você está no melhor do jogo, não vê o tempo passar e de repente vem a ordem: desligar o videogame para que o resto da família possa ver televisão. Outra é não poder levar seu passatempo predileto a lugares onde não há nada para fazer, como a sala de espera do dentista, longas viagens de carro ou o intervalo entre as aulas num dia de chuva. Se você sofre desses problemas, só há uma salvação: o videogame portátil. Para alívio dos gamemaníacos brasileiros, surge o primeiro game portátil de fabricação nacional.

A partir deste mês chega às lojas a versão compacta do videogame de oito bits da Sega: Game Gear, fabricado no país pela Tec-Toy. Lançado no final do ano passado no Japão, o aparelho tem um visual hi-tech e estilizado, prometendo ser a nova sensação nas rodinhas de gememaníacos. E por vários motivos.

Um deles é seu formato anatômico. O Game Gear se encaixa direitinho nas mãos e os botões posicionam-se de um tal jeito que até os baixinhos são capazes de manejá-los. Mas fique ligado: o botão direcional é supersensível e qualquer

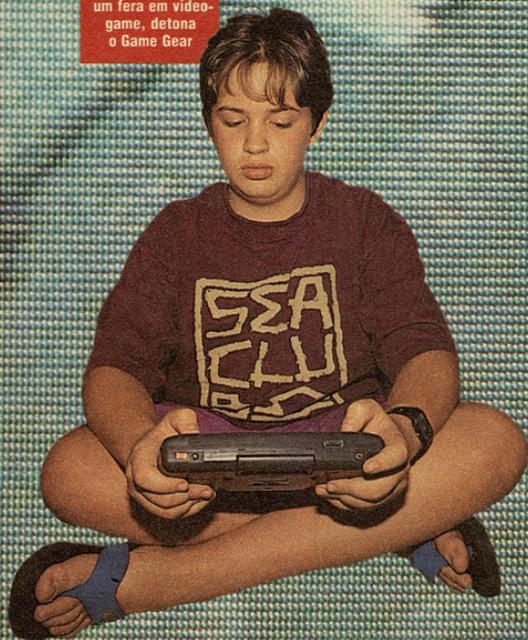
movimento brusco pode ser fatal para o seu desempenho.

Tão poderoso quanto o Master System — também possui um processador de 3,59 MHz —, o Game Gear tem uma tela de cristal líquido de 3,2 polegadas e uma palheta de 4 096 cores, podendo mostrar 32 tons simultaneamente. Seus cartuchos cabem na palma da mão e têm jogos tão atraentes quanto os dos videogames que funcionam com o aparelho de TV, e com uma vantagem: você não precisa desligá-lo na hora da novela.

Além da ótima resolução gráfica e das supercores, o console deste game tem cinco canais de som, dando um charme extra aos efeitos sonoros e trilhas musicais. Se um fone de ouvido for conectado ao Game Gear (o que sua mãe vai adorar), você poderá curtir o som dos jogos em estéreo e regular o volume a seu gosto. Demais, não? O Game Gear tem também seletor de ajuste de brilho. Como sua tela de cristal líquido é iluminada, o seletor de brilho permite uma boa visão da tela tanto de dia quanto à noite.

O Game Gear sai da fábrica "peladinho", ou seja, não vem acompanhado de sua linha de acessórios — adaptador de energia externa (A.C.), adaptador para isqueiros de automóvel e cabo para conexão com outro aparelho, para que você possa competir com outro Game Gear. Conselho: adquira um adaptador de energia externa rapidinho porque o game é carregado com seis pilhas alcalinas pequenas. Além de elas custarem "o olho da cara", não duram muito mais que três horas consecutivas de jogo. No próximo ano, a Tec-Toy lançará ainda um adaptador especial que transforma o Game Gear numa minitelevisão colorida para receber os sinais de VHF e UHF.

Entre os jogos que a Sega desenvolveu para o Game Gear estão os mais famosos do Master System e do Mega Drive e outros exclusivos para esse sistema portátil. Os primeiros seis títulos lançados pela Tec-Toy são o Shapes and Columns, G-Loc, Mickey Mouse — The Castle of Illusion, Wonder Boy, Psychic World e Super Mônaco GP. Até o final deste ano, os jogos para o Game Gear chegarão a um total de dez títulos.

Rodrigo, um fera em videogame, detona o Game Gear

SHAPES AND COLUMNS

Este jogo é igual ao do Master System. Nele, deve-se empilhar três ou mais "pedras" que caem e assim fazê-las desaparecer. São ao todo nove níveis de dificuldade, tanto para o jogo original quanto para o Flash. No Flash, deve-se estourar o bloco que fica piscando e o score é por tempo. O game tem três estágios (fácil, normal e hard) com quatro, cinco e seis formas, respectivamente — que podem ser blocos, blobos e círculos, dados, frutas e símbolos de baralho. Dois jogadores podem competir usando o cabo de jogo múltiplo. Na tela, há indicação do score, o número de blocos "detonados", o nível de dificuldade e do próximo bloco de figuras que virá.

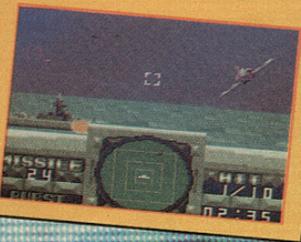
PSYCHIC WORLD

Game novo que não tem versão nem para o Master System nem para o Mega Drive. No Psychic World, uma horda de monstros feios e malvados escapa do laboratório de pesquisas do Dr. Knavik. Você deve perseguir os horrorosos bichinhos do doutor através de quatro estágios de ação e lutará com vinte tipos de criaturas. Há alguns obstáculos enormes que ocupam quase metade da tela e você terá de ultrapassá-los.

G-LOC

O G-Loc existe em fliperama e é semelhante ao Top Gun da Nintendo. O jogador é o piloto de um moderno avião de guerra e a visão da tela passa a sensação de se estar realmente no comando de um caça. São nove missões de combate aéreo, marítimo e terrestre, com diferentes graus de dificuldade. As missões não são nada fáceis — com exceção da primeira, em que se deve derrubar dez aviões inimigos. Entre os alvos há aviões, helicópteros, navios e tanques. Muitos tiros, mísseis e gasolina são gastos — e é aí que mora o perigo. O piloto tem de administrar suas armas muito bem, senão dança. A cada missão cumprida, você recebe créditos para comprar gasolina, balas, mísseis e proteção especial contra os aviões que vêm por trás e aparecem no radar.

WONDER BOY

Se você tem um Master System, já deve conhecer as aventuras do Wonder Boy. Sua namoradinha foi raptada por um monstro e sua missão é resgatá-la. Ao todo, são seis missões divididas em quatro fases cada uma, com um total de 24 telas.

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Neste game, você deve ajudar o Mickey a salvar Minie, aprisionada pela bruxa Mizrael. No saguão do castelo da bruxa existem três portas que levam nosso herói para três diferentes mundos: floresta, terra dos brinquedos e terra dos doces. Mesmo na pequena tela do Game Gear, os cenários são fantásticos e a trilha sonora é demais. Para salvar a namorada de Mickey você tem de ser ágil e bem preciso; afinal, este é o desafio. Caso contrário, o jogo não tem graça.

SUPER MÔNACO GP

Outro título igual ao do Master System. Aqui você também tem todos os circuitos do campeonato de Fórmula 1, como Brasil, Austrália, Japão e Mônaco — o mais difícil por ter muitas curvas fechadas. Para cada circuito, pode-se escolher entre voltas de treino (de uma a sete) ou o grande prêmio. Nas três voltas do grande prêmio, o jogador sempre sai na última posição e deve ultrapassar treze concorrentes. Para dar o continue, você tem de chegar no mínimo na nona colocação e, para pontuar, entre os seis primeiros.

CARTUCHOS MASTER SISTEM

Blade Eagle 3 D
Thunder Blade
Kenseiden
Vigilante
Black Belt
Altered Beast
Wanted
Gangster Town
Space Harrier 3 D
Jogos de Verão
Zaxxon 3 D
Psycho Fox
Galaxy Force
E - Swat
Alex Kidd in Miracle World
Rambo III
Shooting G
Golden Axe
Double Dragon
Poseidon Wars 3 D
Shapes and Columns
Shinobi
Assault City
After Burner
Moon Walker
Golden Axe
Choplifter
Paper Boy
Operation Wolf
Alex Kidd in Shinobi
Castle of Illusion
Ghouls'n Ghost's

MINI GAME

Fuga Radical
Grand Prix
Macaco Maluco
Caça Vampiro
Caça ao Rato
Super Tênnis
Travessia
Super Anjo

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Altered Beast
Hang on
Paper Boy
Double Dragon
Shinobi
Space Harrier
After Burner
Out Run

MINI GAME - SERIE MASTER

Moon Walker
Super Monaco G.P.
Ghouls'n Ghost's
Alex Kidd in Castle
Shinobi
Truxton
Super Futebol
Zoom
Super Hang On
Thunder Force II
Golden Axe
E - Swat
Last Battle
Castle of Illusion
Shapes ans Columns
After Burner
Ghostbuster

AV. VAUTIER, 564 /572/580 - CEP 03032 PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

THE SIMPSONS

Enquanto a família Simpson assiste a um programa de televisão, Bart está inquieto. Ele sai para passear e... o que vê? Nada menos que uma invasão de seres extraterrestres que pretendem dominar a Terra. Só Bart pode impedi-los. Usando óculos especiais de luz infravermelha, ele terá de encontrar os mutantes disfarçados de gente. Além disso, Bart precisará recolher, esconder ou danificar os objetos que os ETs precisam para construir uma máquina do mal. Assim é *Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais*: um jogo de habilidade e lógica que possui truques e manhas muito inteligentes, além de segredos incríveis. Os irmãos *Christian*, 17 anos, e *Michel Zaharic*, 14, de São Paulo, são feras neste game e ensinam nesta edição como chegar até à última fase do jogo, com um final superlegal. Foram três meses de dedicação dos irmãos Zaharic para completar as missões do jogo, que AÇÃO GAMES dá com exclusividade.

Pioneiros desbravadores, os irmãos Christian e Michel chegaram ao final dos Simpsons

1. Para conseguir pegar a vida bem na pontinha do prédio, pule sobre a cesta de lixo com os dois botões apertados.

3. Se você subir no banquinho da cabine telefônica e selecionar as moedas no marcador de itens, poderá telefonar para o Moe's.

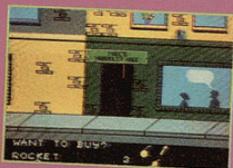
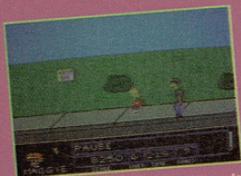
2. Pegue a lata de spray e volte ao começo da fase para pintar os objetos roxos.

4. Bart passa um de seus conhecidos trotes no taberneiro e ele sai do bar furioso. Adivinha de que cor é a roupa dele?

5. Dê uma paradinha na loja de ferramentas e compre uma chave inglesa e uma chave de porta. Esta última será útil na estratégia 14.

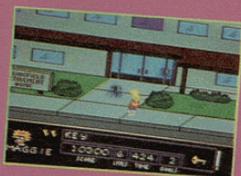
8. Só o balde de tinta é capaz de mudar a cor do toldo. Use a bolinha que fica rolando pelo chão, ali embaixo, ou suba no parapeito da janela e chute o balde.

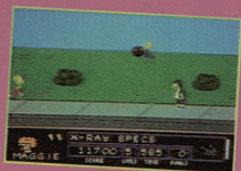
9. Aqui você usará a bombinha pela primeira vez. Jogue-a no chão e o passarinho roxo fugirá assustado de sua gaiola.

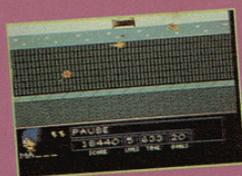
6. É com a chave inglesa que você vai abrir o hidrante e descolorir o toldo roxo ali perto, que está pintado com tinta fresca.

7. Na loja do Mel's, abasteça-se de foguetinhos e bombas. Garantimos que eles serão muito úteis para você.

10. A placa no gramado diz "fique fora". Mas Bart desobedece a ordem e... sabe o que acontece? Surge um guarda roxo para dar-lhe uma bronca.

11. No braço da estatua tem um passarinho roxo. Solte um foguete em cima dele e a ave saira voando.

12. Pulando na frente da decima moita, depois da lata de spray, você achara uma vida escondida.

13. Solte um foguete para acender o luminoso do boliche. Foguetes devem ser usados também para descolorir as janelas roxas.

14. A chave da porta que você pegou lá atras serve para abrir portas que o levarão a outros locais da fase. Se o seu marcador de tempo estiver perto dos 400 ou 200, utilize a porta da casa de repouso para voltar ao inicio da fase. Você saira perto do cinema.

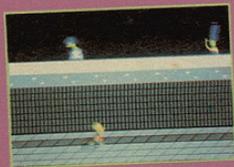
15. Agora, um truque realmente radical. Você pode perceber que os horarios das sessões do cinema são 2:00 e 4:00 horas. Quando seu marcador atingir 400 ou 200, saira um garoto com roupa roxa do cinema. Não é demais?

16. O cara de braço quebrado no final da fase atira bolinhas, mas você percebera que tem a mesma arma apertando o botão B. Desvie dos tiros dele, jogue suas bolinhas e tente também atingi-lo com a bola de boliche que Maggie joga em sua direção.

Fase 2: Shopping Center
Neste estágio Bart precisa pegar todos os chapéus, inclusive os que estão sendo usados por pessoas. Para isso, ele deve pular de baixo para cima e arrancar os chapéus de seus donos.

17. Na segunda fase há um jeito mais facil de atravessar o cimento fresco. Dê três pulinhos sobre o segundo travesseiro e ele saira deslizando tranqüilamente ate alcançar o outro lado.

18. Pulando varias vezes em cima dos cinzeiros, podem surgir moedinhas ou vidas. Experimente.

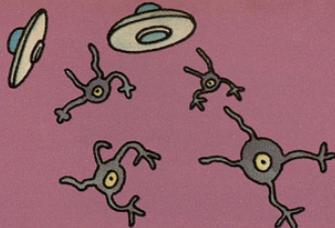
19. O cara de terno azul não entregara seu chapeu com facilidade. Toda vez que ele esticar o braço, pule para desviar de seu tiro. Ele tambem é um alienigena disfarçado.

20. Você também tera que tirar o chapeu do cara dentro da bota. Fique sempre perto dele e não deixe que ele te pise.

21. A cartola na vitrine não está lá só de enfeite, não: também é para você pegar.

22. No final da fase, você encontrará um maluco que tentará acertá-lo com uma mala. Faça o feitiço virar contra o feiticeiro: pule nela para fazê-la voltar para cima.

Fase 3: Parque de Diversões
O objetivo é furar todos os balões do parque. Como ninguém é de ferro, Bart dá uma paradinha diante das barracas e participa de jogos em que pode ganhar bônus.

23. Imagine se Bart Simpson não participaria de alguma brincadeira no parque... Para isso, aperte o botão direcional para cima. Na primeira barraca você precisa atirar nas caretas, formando uma linha ou coluna.

24. Na roleta valerá a sorte. Escolha um número e torça.

25. Na barraca dos balões, o objetivo é acertar os que têm a mesma cor. Veja na base da tela a cor dos balões a serem alvejados.

26. Já na dos patinhos, você praticará sua pontaria. Lembre-se de que os vermelhos valem mais.

27. Neste muro tem um estilingue. Pegue-o para acertar os balões do parque.

28. Para participar da brincadeira do medidor de força, é preciso subir a escada e saltar lá de cima bem na gangorra. Na subida, cuidado com as bolinhas que caem escada abaixo.

29. Chegando ao topo, você verá quem estava atirando as bolinhas. Dê-lhe uma estilingada e ele não incomodará mais.

30. Saltando lá de cima e caindo sobre a gangorra, a bolinha do medidor atingirá o sino e você ganhará três moedas. No painel ao lado, surgirá a cabeça da estátua da primeira fase, que, quando apanhada, dará invulnerabilidade temporária.

31. Faça este palhaço tomar um banho. Atirando no alvo, ele cairá como um patinho na piscina.

32. Entrando na Fun House, a primeira imagem que você tem é a destas portas. Escolha uma delas, pule em sua plataforma e elas mudarão de lugar. Apenas uma ficará como estava: é nela que você deve pular em seguida. Faça isso várias vezes, até sair desta tela.

33. O ventinho que sai dos tubos pode sustentá-lo por algum tempo. Aproveite para atravessar.

34. Na boca deste enorme palhaço tem uma vida e uma sala de moedas. Pule na plataforma entre os olhos dele e ela descerá até a boca. Fique à direita da plataforma senão a outra não aparecerá. Surgindo a segunda plataforma, à direita, salte para ela e, de lá, para a goela do palhaço.

35. Esta é a deliciosa sala de moedas que você conhecerá em seguida.

36. No eixo central da roda gigante há outra vida extra. Pode pular para lá sem medo.

37. No final do parque de diversões você encontrará este aloprado de pés grandes. Justamente os pés são seu ponto fraco: pise sem dó. Lisa o ajudará jogando pesadas bolas de boliche sobre a cabeça do inimigo.

Fase 4: Museu de História Natural
O herói Bart enfrentará plantas carnívoras, uma múmia e um enorme dinossauro. Mas o objetivo deste estágio é pegar ou atirar em todas as placas de exit. Para alcançá-lo, você deve pegar todos os revólveres que aparecerem

38/39. Logo no início deste estágio, aparece uma caixa de vidro com uma vida dentro. Para pegá-la, pule três vezes sobre a caixa. Para pegar as moedas, pule sobre a moldura de cima do quadro desta sala.

40. Há também um obstáculo com quatro feixes de laser que piscam em seqüência. Para ultrapassá-lo, pule quando o feixe de laser estiver no buraquinho de cima.

41. Suba no tronco com galhos e pule para a esquerda. Pegue o primeiro revólver.

42. Depois, no terceiro tronco, suba nele e pule em cima do jacaré do lago

43. Para desviar das pedras que começam a cair, mova-se sobre o jacaré. Seja rápido e vá pulando sobre os jacarés porque eles afundam.

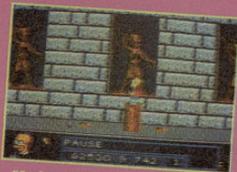
44. Suba nos troncos e atire no macaquinho. Não se esqueça de pegar o revólver.

45. Para matar a planta carnívora, não gaste sua munição atirando nela. Pule atrás dela e depois três vezes em sua cabeça.

46. Para obter invulnerabilidade temporária, pule três vezes sobre a caixa de vidro que tem a cabeça de Jebediah Springfield.

47. Nesta parte, Bart só deve pisar nos tijolinhos vermelhos.

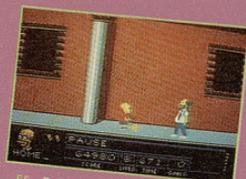
48. Quando aparecer uma parede de pedras amarelas, pule rápido nos tijolos que saem da parede.

49. Na sala com as estátuas egípcias, pule na cabeça das estátuas e pegue as chaves, num total de seis. Conforme você as recolhe, um pilar começa a crescer do chão. Aí, suba nele.

50. Quando o pilar começar a descer, pedras vão cair do teto e toda a tela passará a tremer. Então, movimente-se bem rápido senão não dará tempo para desviar das pedras.

51. Em seguida aparece um múmia. Pule três vezes em sua cabeça que ela virará um monte de trapos.

52. No rio de lavas, espere a pedra cor-de-rosa, que desce em seu leito, chegar até a altura da cabeça de Bart. Aí, pule nela para atravessar para o outro lado.

53. No lago de petróleo, pule do rabo do dinossauro para o corpo e depois na cabeça que se movimenta.

54. Um pterodátilo vem voando em sua direção. Pule por cima dele.

56. Pule três vezes na cabeça do cara barbado, de óculos e gravata.

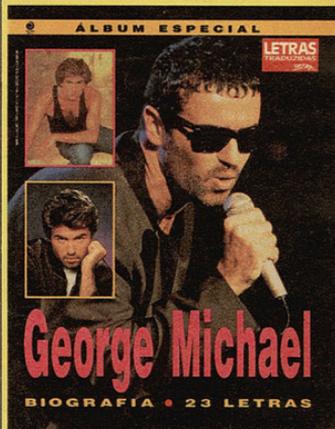
57. Para circular nos compartimentos de cada um dos seis andares, Bart precisa das senhas que estão com Lisa (veja a tabela referente aos andares). Apenas um elevador vai para o subsolo. Além deste, existem mais dois. Um que vai do primeiro ao terceiro e ao quinto, e outro que vai só do segundo ao quarto.

Fase 5: Instalações da Usina Nuclear. O objetivo na última fase é coletar todos os cilindros verdes com plutônio e levá-los para o reator. Este estágio é longo e cheio de detalhes. Você deve ter boa memória e um bom senso de direção para entender todas as entradas das portas das escadas e dos elevadores. Nesta fase participam todos os membros da família Simpson e são aliados importantes para Bart.

55. Para passar pelo enorme dinossauro, pule nas plataformas invisíveis (indicadas na foto) e daí para a cabeça dele, saltando três vezes.

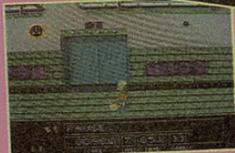
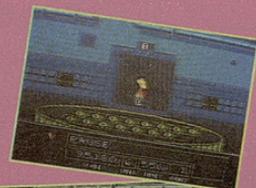
58. Bart não pode carregar mais do que quatro barras. Então, passe-as para Marge, que ela levará até o reator. Faça com que Bart desça até o subsolo e lá ele mesmo colocará os cilindros no reator.

PERSONAGEM	FUNÇÃO
LISA	Passa as senhas das portas dos compartimentos dos andares
MAGGIE	Ajuda Bart a levar o último cilindro para o reator. Quando ele estiver com 15 encoste nela e aperte o botão B
MARGE	Se Bart passar por ela, aperte o botão B que Marge levará os cilindros para o reator
HOMER	Destrói todos os inimigos na tela quando Bart lhe passa a caixa de biscoitos

ANDAR	COR	SENHA
1	cinza	14
2	lilás	32
3	verde	11
4	azul	41
5	roxo	21

59. Além dos cilindros, os andares contêm caixas com rosquinhas. Bart as pega e usa para pedir a ajuda de Homer e assim eliminar todos os inimigos da tela.

60. Para entrar no elevador, aperte o botão direcional para cima. Apertando o mesmo botão para a direita ou esquerda, você seleciona o andar. Depois de escolher o andar, aperte o botão B.

63. Também no quinto andar, na porta do lado direito, tem mais caixas de biscoitos.

61. Para subir ou descer pelas escadas, aperte o botão B e o direcional para cima ou para baixo (dependendo de onde quiser ir) ao mesmo tempo.

64. Quando Bart conseguir completar quinze cilindros de plutônio, encostara na irmãzinha Maggie. Ela o ajudará de maneira surpreendente.

62. Para pegar as vidas que ficam em cima das portas dos elevadores, pule em um dos extintores de incêndio que estão na parede. No quinto andar, para pegar a vida sobre o elevador, suba no extintor à direita.

65. Finalmente Bart consegue salvar Springfield dos invasores espaciais. Como recompensa, seu rosto será incluído no Monte Rushmore, no parque Yellowstone, nos Estados Unidos, ao lado dos quatro mais importantes presidentes que esse país já teve — George Washington, Thomas Jefferson, Abraham Lincoln, Theodore Roosevelt. E agora, Bart Simpson.

NINTENDO TOP SECRET

MEGA MAN 2
Aqui também tem um truque para faturar vidas extras. Ao encontrar os pássaros no estágio do Air Man, acione a arma que você adquiriu derrotando o Wood Man e não se mexa. A arma destruirá todos os pássaros que se aproximarem e alguns deles deixarão 1-Ups para você.

MEGA MAN 3
Com esta supersenha, você poderá ir direto ao encontro do Dr. Wily. Use o código A1, A3, B2, B5, D3, F4. Digite o código usando a bolinha azul. Se preferir começar este estágio com nove tanques de energia, você também deve pôr uma bolinha vermelha na casa A6.

CASTLEVANIA 3
Que tal começar o jogo com dez vidas? Então digite este código:
HELP ME

GRADIUS
Para armar-se com um escudo, duas options e um speed proceda da seguinte maneira ao iniciar o jogo: pressione o botão de pausa, e então dê os comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Você poderá usar este truque apenas uma vez a cada estágio.

Outra dica para o Gradius é esta seqüência de comandos para conseguir o continue: pressione o botão direcional para baixo, para cima, B, A, B, A, B, A e por fim o Start.

GREMLINS 2
Estas são as passwords de que você precisa para ir direto aos subestágios do game:

1-1: GBQK
1-2: BVKF
2-1: DXNH
2-2: CGMW
3-1: NJTD
3-2: ZFPJ
4-1: SHMC
4-2: VLBB
5-1: NXRD

TOP PLAYERS TENNIS
Com estes códigos, você irá direto às finais do campeonato Aberto da França. A partida é Lendl x Evert.

D?AA!GNLAN YABLL
JDLZU UC 4L NIHGU
KVDQP YOIEL L HRE

GOAL
Aqui estão todas as passwords para as finais do campeonato mundial:

Argélia — CTXAREZCGPLOPEOB
Argentina — JTXAREZCGXIKLUEL
Bélgica — ATXAREZCGRHFOEOB
Brasil — ITXAREZCGPIGKCMB
Dinamarca — ITXAREZCGVIGKWIL
Inglaterra — JTXAREZCGZLGKUGJ
França — ETXAREZCGAISKWHJ
Itália — DTXAREZCGAHKLUIL
Japão — PTXAREZCGXMKLWIJ
Polônia — ATXAREZCGUMJIPCTD
Espanha — DTXAREZCGOHFOCOB
Uruguai — ITXAREZCGULGKESB
Estados Unidos — HTXAREZCGWHKLWEJ
União Soviética — ZTXAREZCGOHGOERB
Alemanha Oc. — LTXAREZCGTMGOCRD

TARTARUGAS NINJA
Quando você estiver na tela de início do jogo, aperte o botão Select cinco vezes e depois o Start. Com isso, você irá direto para a última fase. O truque funciona com cartuchos padrão japonês.

José Luiz R. M. da Silva
Cascadura — RJ

CAPTAIN SKYHAWK
Para tornar-se invencível neste jogo, siga os comandos: para cima, direita, para baixo, esquerda e para cima. Faça esta operação quatro vezes durante a tela das palavras que caem e a tela do Capitão Skyhawk.

Para pular fases em qualquer momento do jogo, aperte simultaneamente os botões A, B e direcional para cima usando o controle 2. Você passará automaticamente para outra missão!

GANHADORES DA

SUPER PROMOÇÃO

"ESTÁ NA HORA DE ENTRAR EM AÇÃO."

GANHADORES

PHANTOM SYSTEM

• Daniel Bollelli Vitarazzi - Ribeirão Preto/SP • Elaine Bonadimani - Vila Velha/ES
• Guilherme R. Rubini - Poços de Caldas/MG • Igor Kubota - Campinas/SP
• Luziane Prado de Almeida Silva - Feira de Santana/BA

GANHADORES DE FITA

• Adalberto Silva Machado - Araçatuba/SP • Anderson Luis de Farias Soares - Natal/RN
• Arlindo Maluli Jr. - SP/SP • Cristiano Martignago - Rio do Sul/SC
• Elber Machado - Gutierrez/BA • Eliemilton Castro Menezes - Floriano/PI
• Felipe Torres Silva - SP/SP • Gemer dos Santos Neves - Manaus/AM
• Igor Augusto Ferreira - SP/SP • Jeferson de Oliveira - SP/SP
• João Ricardo Claro Cunha - Morumbi/SP • Luis Fabiano Marin - São José do Rio Pardo/SP
• Luiz Carlos de Sá - São Paulo/SP • Marcos E.Batista - Curitiba/PR
• Peterson Cristiano Meneghetti - Dois Córregos/SP • Renato Faria Iida - Brasília/DF
• Rodrigo Menezes Gatto - RJ/RJ • Sergio da Costa Fontes - Matinhos/SP
• Tatiana S. Reis - Varginha/MG • Walmir Aparecido da Silva - Santos/SP

1.º CAMPEONATO PAULISTA DE VIDEO GAME

Ação Games estará torcendo por você nos momentos decisivos do 1.º Campeonato Paulista de Videogame, realizado pela JK Promoções. As cartas com os recordes dos participantes já estão sendo escolhidas e a relação com os nomes dos 1000 semifinalistas será publicada no começo de agosto pelos jornais. A semifinal será dia 17/08/91, a partir das 9:00 hs no ginásio da Associação Atlética Portuguesa, e a grande final vai rolar no dia seguinte. São 500 prêmios por categoria (Nintendo e Master System), sendo que o primeiro lugar vai faturar um automóvel Uno Mille zero quilômetro. A Revista Ação Games vai estar presente às finais e deseja boa sorte a todos os feras que participam do campeonato. Vamos detonar!

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

ALEX KIDD

Nesta aventura de Alex Kidd, ele parte em busca do pai desaparecido no planeta Paperock. Além de sua habitual coragem e esperteza, Alex terá que ser um especialista em joquempô — o jogo da pedra, papel ou tesoura. É que, para adquirir os itens de que precisa e até mesmo mudar de fase, nosso herói terá que disputar partidas de joquempô do começo ao fim do jogo. Nosso piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira* descobriu uma lógica para vencer as apostas e uma série de pequenos truques para Alex Kidd in Enchanted World.

A lógica de Rodrigo: na primeira partida de joquempô de cada fase, colocar a pedra. Antes de a música terminar, porém, tente enganar o adversário com um outro sinal qualquer, só colocando a pedra no instante em que a música acaba. Com este truque, você deverá vencer a primeira partida.

Na segunda partida de joquempô daquela mesma fase, o adversário pensará que você vai escolher pedra de novo e apostará com papel. Assim, para vencê-lo, sua opção na segunda partida deve ser a tesoura. Tente enganá-lo como da primeira vez, só colocando a tesoura no instante em que a música acabar.

Nas demais partidas, siga sempre este raciocínio: o adversário sempre pensará que você vai repetir a escolha anterior e escolherá o item para vencê-lo. Por exemplo: se na partida anterior você ganhou dele com o papel, na outra ele escolherá a tesoura. Então, mostre a pedra para vencê-lo.

Lembre-se: para obter o continue é preciso ter pelo menos $ 1 000. Procure apanhar o máximo de dinheiro que puder, só faça as compras necessárias e não fique com menos de $ 1 000 durante o jogo.

1. Na fase 1, em Rookietown, é importante que você compre o pula-pula na segunda loja.

2. Só com o pula-pula você alcançará estes baús mais altos.

3. Na segunda fase, empurre as pedras sobre os porcos-espinhos. É um jeito seguro de safar-se deles.

4. Na sala subterrânea da segunda fase é possível pegar o conteúdo do baú dentro deste bloco. Pule rapidamente sobre as pedrinhas vermelhas (elas cairão em seguida) e de lá para o bloco. Você pode achar uma vida aqui.

5. Não deixe de comprar um helicóptero na lojinha. Ele será muito útil na próxima fase.

6. No estágio do Splashy Sea, você pode usar o helicóptero e sobrevoar o oceano com menores riscos.

7. Se preferir por baixo d'água, é melhor usar o bracelete para enfrentar os peixes. Com o bracelete, você pode atingi-los à distância.

8. O ponto fraco do polvo é a sua "axila", ou seja, o ponto em que o tentáculo emenda com o corpo. Atirando algumas vezes, o tentáculo inteiro desaparece.

9. Na fase do deserto, chute esta pedrinha e ela mudará de lugar, indo para o outro lado (tente adiantar o máximo possível a tela para que o bloco não suma). Assim você poderá pular por cima do escaravelho, sem se arriscar.

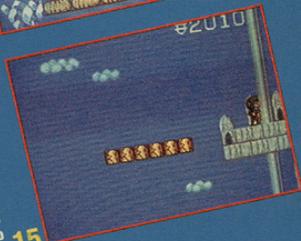
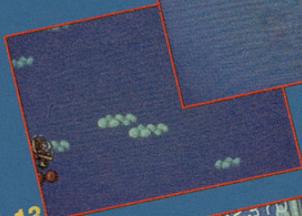
10. Sua passagem pela pirâmide não terá grandes dificuldades. Nesta parte, fique preparado para usar o colar de adivinhar o pensamento para poder matar o chefe mais facilmente.

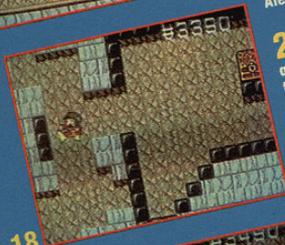
11. Já na floresta, tente alcançar o baú. Você terá que chutar o bloco de um dos lados que estiver isolando o baú, e preste atenção para chutar as pedras antes que caia o tronco abaixo de você. Depois de abrir caminho, pule de novo, tentando ficar de pé ao lado do baú.

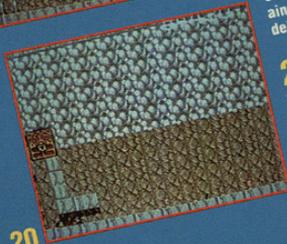
12. Na fase da Rock Mountain 1, a melhor tática é subir sempre. Tome cuidado com o velhinho que aparece de repente e te pega com uma bengalada. Já na Rock Mountain 2, não deixe de comprar um helicóptero.

13. No começo, não saia da plataforma. Espere os primeiros dirigíveis passarem, porque, se eles esbarrarem em você, o helicóptero já era. Se você comprou um helicóptero na montanha, ele ficará de reserva na fase do céu. Precisando, aperte o botão de seleção de itens enquanto estiver caindo e pegue o seu reserva.

14. Esperamos que você termine a fase do céu com pelo menos um helicóptero ou pula-pula, pois você precisará deles para pegar um atalho no castelo. Suba por fora até a terceira sacada.

15. Tire o helicóptero ou pula-pula e fique andando da direita para a esquerda atrás da coluna. Com este truque, você achará uma lojinha com uma capa de invencibilidade.

16. É também na terceira sacada que existe a passagem secreta para o castelo. Agache-se e dê socos na parede, abrindo a passagem.

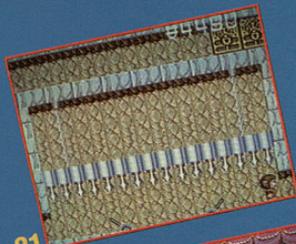
17. Chegando a esta pirâmide, você poderá atravessá-la nesta fileira de blocos e empurrar o último contra a parede do outro lado. Depois, é só pular por cima.

18. Lembre-se de que os blocos pretos são como de borracha e impulsionam Alex. Para subir melhor por esta parede, dê uma voadora nos blocos pretos da esquerda e você passará fácil, fácil.

19. A única forma de encontrar a saída desta sala é empurrar os blocos para a parede do outro lado e formar uma escadinha.

20. Atravesse a sala da cortina de fumaça no maior pique, senão Alex ficará sufocado.

21. Você está chegando ao final do castelo. A alavanca da esquerda é a que abre a passagem desta sala. Não toque a da direita, pois ela soltará as lanças. Quando chegar aqui, pegue o colar de adivinhação para enfrentar o último adversário de joquempô.

22. Aí está o seu último desafiante. Você não tem mais o colar? Não se assuste: para vencer este inimigo, use a mesma lógica que usou com os outros. Fique mudando sua escolha constantemente até a música parar, e o carequinha vai ficar todo embananado.

23. Depois de duas derrotas, desesperado, seu adversário vai apelar para a ignorância. Em vez das inofensivas partidas de joquempô, ele irá usar as mãos para atingi-lo. Agache-se, caminhe em sua direção e, ainda agachado, dê socos nas mãos dele. É sopa!

24. Aí está: o carequinha perde todos os braços, o pai de Alex aparece e os dois podem voltar tranqüilamente ao planeta de Áries, de onde vieram.

MEGA DRIVE TOP SECRET

SWORD OF SODAN

Usar bem as combinações de poções é uma boa forma de conseguir bons resultados no jogo. Aqui vai uma relação das funções das poções e o que acontece quando elas se misturam.

pote vermelho — aumenta o número de hits
pote azul — aumenta sua energia
pote amarelo — mata o inimigo na tela
vermelho + amarelo — espada de fogo
vermelho + roxo — vida extra
roxo + amarelo — espada de fogo
azul + vermelho — invulnerabilidade temporária
azul + roxo — invulnerabilidade temporária

André Gustavo Siqueira Mendes
Rio de Janeiro — RJ

THUNDER FORCE 2

Na tela de apresentação, aperte os botões A, B, C e Start. Com isso aparecerá a tela de opções, onde você poderá escolher em que fase quer começar o jogo.

João Paulo Nunes Pacheco
São Paulo — SP

Para fazer a seleção de níveis de 1 a 0, proceda da seguinte forma: coloque um cartucho do jogo Target Earth no console, entre no menu de opções e depois troque o Pad Reset por Enable. Volte à tela de apresentação, espere a história do jogo começar (até ver os inimigos verdes atirando) e retire o cartucho sem desligar o console. Coloque então o Thunder Force 2, aperte o Reset e você verá surgir as letras MD junto ao título. Vá para o menu de opções e pressione os botões A e Start simultaneamente. Usando o botão direcional, selecione a fase em que deseja começar.

André Gustavo Siqueira Mendes
Rio de Janeiro — RJ

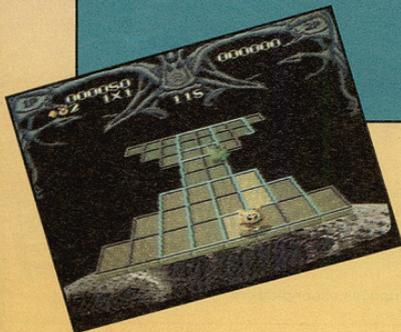
AFTER BURNER

AFTER BURNER

Há um level select neste jogo que poderá levá-lo direto ao round 20. Logo que o Start aparecer na tela de apresentação, aperte os botões C, A e B e então o Start. A seqüência de comandos provocará o surgimento de uma tela de seleção de fases.

ZOOM!

ZOOM

Há uma tela de seleção de fases que você pode acessar com a seqüência de comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A e B. Dê estes comandos durante a tela de apresentação.

• *Atenção! Truques que envolvem a troca de cartuchos com o console ligado podem acarretar danos ao videogame. Antes de tentá-los, pense bem se quer assumir este risco.*

Master System

MOONWALK

Um dos jogos que a moçada do Master System está bitolando atualmente é Moonwalker, o excelente game idealizado e estrelado por Michael Jackson. Numa mistura de luta e dança que hipnotiza os adversários, Michael percorre vários ambientes em busca das crianças raptadas pelo satânico Mr. Big. No começo Moonwalker não parece um jogo difícil. Mas, conforme você vai avançando fase a fase, o desafio cresce e o game torna-se realmente radical. Nesta superestratégia, que tem como pilotos os irmãos ***Ricardo*** e ***Ronaldo Samezima de Sousa***, você saberá onde encontrar as crianças raptadas e os bonequinhos que dão mais força a Michael na última fase de cada estágio. As fases 4-3 e 5-3 são representadas por mapas. O que você está esperando? *Beat-it!*

ENTENDA MELHOR OS QUADRINHOS

Sentido: é a direção em que Michael desloca-se na tela. Quando aparece o sinal →, significa que ele anda da esquerda para a direita. O sinal ← significa que o personagem caminha da direita para a esquerda. **Nível:** é o "andar" em que se encontram os esconderijos das crianças e dos bonecos. No Clube 30, na garagem e no prédio dos computadores estes andares são facilmente identificáveis. No cemitério e nas cavernas, você precisa prestar bem atenção para diferenciar os níveis. Quando aparece o sinal ↑, estamos numerando os níveis de baixo para cima, e o sinal ↓ representa a numeração de cima para baixo.

FASE 1-3

1. O primeiro estágio é o Clube 30. Michael precisa vasculhar todas as portas e janelas à procura dos reféns.

Fase 1-3 — Crianças escondidas: 8 — Bonecos: 1

Nível 1 Sentido ← Crianças: primeira e terceira portas
Nível 2 Sentido ← Criança: quinta janela
Nível 3 Sentido → Crianças: primeira e última portas
segunda janela
Nível 4 Sentido ← Crianças: segunda e sétima portas
Boneco: quarta porta
Nível 5 Sentido ← Criança: nona porta

FASE 3-3

3. O terceiro estágio se passa num sombrio cemitério. Para achar as crianças e os bonecos, Michael precisa olhar atrás das tumbas e moitas.

Fase 3-3 Crianças escondidas: 8 Bonecos: 2

Nível 1 Sentido → Criança: segunda tumba
Nível 2 Sentido ← Crianças: primeira e quinta tumbas
Bonecos: segunda e quarta tumbas
Nível 3 Sentido → Crianças: terceira e quarta tumbas
Nível 4 Sentido → Crianças: primeira e terceira moitas

FASE 2-3

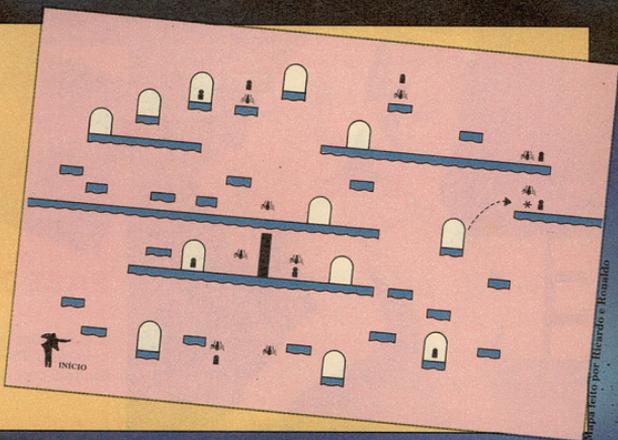
2. O segundo estágio é a garagem. As crianças e os bonecos estão nos porta-malas dos automóveis. Mas cuidado: alguns deles possuem bombas que explodem assim que os capôs são abertos.

Fase 2-3 Crianças escondidas: 7 Bonecos: 2 Bombas: 9

Nível 1 Sentido → Crianças: quarto e quinto carros
Boneco: primeiro carro
Bomba: sexto carro
Nível 2 Sentido ← Crianças: primeiro, terceiro e quinto carros
Bonecos: nenhum
Bombas: segundo, quarto e sexto carros
Nível 3 Sentido → Crianças: terceiro e sétimo carros
Boneco: quarto carro
Bombas: segundo, quinto e sexto carros

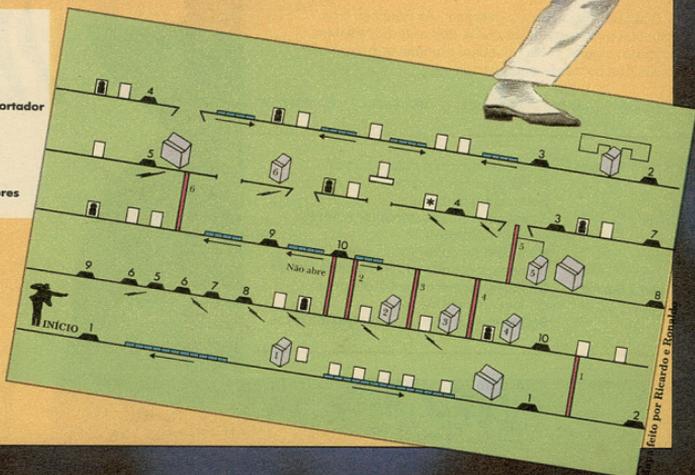
FASE 4-3

4. No estágio seguinte, Michael deve procurar os reféns no interior de cavernas. Para entrar em algumas delas é preciso destruir as aranhas que tampam as passagens.

Fase 4-3 Crianças escondidas: 9 Bonecos: 1

Mapa feito por Ricardo e Ronaldo

FASE 5-3

5. O último estágio é no prédio dos computadores. É preciso fazer um roteiro estratégico para salvar as crianças, pois sua facilidade de acesso às portas depende da neutralização de alguns obstáculos — lasers, passagens obstruídas e um montão de inimigos. Para passar de um andar a outro existem máquinas de teletransporte, o que deixa esta fase ainda mais complicada. Para ajudá-lo, Ricardo e Ronaldo desenharam este super-roteiro para você cumprir o percurso do começo ao fim sem confusão.

Fase 5-3 Crianças escondidas: 7 Bonecos: 1

Siga os números para movimentar-se melhor nesta fase. Se você entrar no teletransportador número 1, por exemplo, sairá no outro que tem o número 1. Os computadores e as passagens também estão numerados aos pares, para que você saiba exatamente que computador destruir para abrir determinada passagem.

Não abre

INÍCIO

Mapa feito por Ricardo e Ronaldo

FASE 6

6. Com o mapa ficou sopa passar pela última fase dos computadores. Michael transforma-se em robô e precisa agora praticar uma espécie de tiro ao alvo com os capangas de Mr. Big. São *apenas* 30 caras para acertar. Movimente-se continuamente para a direita e esquerda, desviando dos tiros deles, e ataque-os com fogo cerrado.

FASE 7

7. Foi difícil eliminar os 30 capangas, não? É, mas você ainda não viu nada. Transformado em nave espacial, Michael precisa acertar três vezes cada um dos canhões da fortaleza do Mr. Big. O problema é que os canhões ficam abrindo e fechando seus escudos o tempo todo, e você precisa aproveitar as oportunidades enquanto foge dos projéteis que eles disparam. Repare que é possível "enganar" os tiros do inimigo, gingando a nave para a direita e esquerda. Esta fase é um tremendo desafio, e se conseguir superá-la Mr. Big desaparecerá.

FASE 8

8. Então você poderá respirar aliviado e curtir o final do jogo, em que Michael Jackson arrasa com seus passos de dança.

VIGILANTE

Para escolher direto o nível de onde quer começar, de esta seqüência de comandos durante a tela de apresentação: com o botão direcional, aperte a diagonal para cima/esquerda e botões 1 e 2 simultaneamente. Use o botão direcional para a seleção de fases.

KENSEIDEN

Para obter o continue neste game, espere pela tela do game over e fique girando o botão direcional no sentido horário. O truque é difícil de conseguir, mas dá certo.

Fernando Rizzatto
São Paulo — SP

Seleção de fases: antes de ligar seu Master, fique segurando os botões 1 e 2 do joystick 1. Ligue o console e fique segurando os comandos até aparecer a tela do Start. Solte tudo e aperte simultaneamente os botões 1 e direcional na diagonal para cima/esquerda. Com o botão direcional para baixo, faça a escolha de fases.

Rodrigo Romano dos Santos
Santos — SP

WONDER BOY

Toda vez que um ovo malhado for quebrado, dele sairá um deus da morte. Nesse momento não é aconselhável sair em disparada atrás de frutas porque, sempre que alguma fruta for recolhida, o deus roubará as energias conseguidas. O melhor é posicionar-se logo após a placa de controle da rodada, fazendo com que ela saia quase que totalmente da tela. Então, quando o medidor atingir o vermelho é que se poderá correr atrás de frutas.

Anderson Martins de Castro
São Gonçalo — RJ

AFTER BURNER

Você sabia que este game também tem um continue? Quando aparecer a fatídica mensagem Game Over, aperte simultaneamente os botões 1 e 2 do seu joystick. Este truque funciona até o nível oito.

Já o continue até o nível 17 pode ser conseguido durante a tela de apresentação. Nesse momento, aperte o botão de pausa 100 vezes.

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON

PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 10/08/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

Apoio

POWERTRON

REGULAMENTO:

01- A "Superpromoção Powertron" é um concurso artistico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.

03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5777, cep 05479 , São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.

04 - As frases devem ser enviadas até o dia 10/08/91. Vale a data de postagem no correio.

05 - Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 600 frases ganhadoras.

06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.

07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.

08 - O julgamento será feito dia 15/08/91 as 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo.

09 - Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios:

1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, cartucho e camiseta) 2º lugar: 1 videogame. 3º lugar: 1 pocket promo. 4º lugar: 1 kit Powertron 5º ao 70º lugar: 1 joystick Powertron. 71º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame. 101º ao 400º lugar: 1 camiseta. 401º ao 600º lugar; 1 boné.

A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Still Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.

10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5 , no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pela Still.

11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Still.

12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Still, bem como seus familiares.

Promoção (ou concurso) exclusivamente artistico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes,nem vinculacão destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberta a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiam esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome: ______________________

____

Endereço: ______________________

____

Telefone: __________ Cep: __________ Sexo ____ Idade ______

Bairro: ______________________

Cidade ______________________ Estado; __________

Nome da escola: ______________________ Grau: __________

Tem videogame? __________ Marca: ______________________

Modelo: ______________________

Frase: ______________________

____

____

AS SUPERMÁQUIN

Vêm aí arcades de parede que poderão ser instalados em casa e até crianças conseguirão manipular

Foto: Jorge Rosenberg

Os curtidores de arcades e simuladores podem começar a comemorar. A JBN Electronics, representante da Sega no Brasil, está preparando o lançamento do Multi-Game, um arcade um pouco menor que o tradicional, que pode ser colocado até na parede. Enquanto 20 máquinas convencionais ocupam 20 metros quadrados, o mesmo número de Multi-Games precisa somente de 7,5 metros quadrados. Será o primeiro videogame de 16 bits nacional. A tela tem 14 polegadas e sua altura vai facilitar a ação de crianças. O lote inicial é de duas mil máquinas. "É ideal também para salas de espera de restaurantes", diz João Barassal Neto, dono da JBN e autor da idéia. Boa notícia: enquanto esperamos para almoçar no domingo, naquelas filas que parecem não ter fim, podemos ir mandando bala em 21 jogos diferentes, como Moonwalker, Ghostbusters, Rambo III, Dick Tracy e muitos outros (veja quadro). O preço da máquina não vai assustar nenhum dono de restaurante. Ela sairá por três mil dólares — três vezes menos que um daqueles arcades grandalhões — com a vantagem de que as placas dos jogos podem ser modificadas sempre.

Outra surpresa da JBN são os simuladores. A empresa já instalou 86 simuladores por todo o Brasil, em parques de diversões como o Playcenter e em shopping centers. Os mais conhecidos são o Super Mônaco GP, o Power Drift, o Turbo Out Run, o GP Rider e o G-Loc Air Battle. Agora os gamemaníacos vão poder conhecer dois simuladores de 32 bits, que deixam a aventura cada vez mais real: o R-360, que faz voltas de 360 graus em todas as direções, e o Rad Mobile, uma superexcitante corrida, com viaturas policiais seguindo você, motoristas malucos na contramão, enorme variedade de cenários e mudanças abruptas de tempo, com chuva e neblina. Em breve, chegará também um simulador de corridas de lanchas. Cada uma destas máquinas vale 110 mil dólares.

Os últimos lançamentos do Japão, no entanto, ainda vão demorar muito a chegar por aqui. O hit do momento por lá é o Super Circuit, um arcade de 1,5 milhão de dólares. À frente dos simuladores, há uma pista. Ao volante, você dirige um carrinho com uma câmera de vídeo. Ele envia as imagens da pista para o seu painel. Sensores nas quatro rodas passam todas as sensações para o seu controle, na hora. É o game mais real do momento.

Como se vê, a JBN está mesmo empenhada em invadir o mercado de brinquedos eletrônicos. Por isso, no segundo semestre do ano, pretende abrir o primeiro supermercado de videogame do país. Deverá ser no bairro de Moema e terá desde minigames até simuladores, como o Super Mônaco GP, que custam hoje 32 mil dólares. "Todos os lançamentos do mundo estarão em nossa loja depois de cinco dias", promete Barassal. O supermercado terá uma locadora, com uma espécie de banco 24 horas. Numa cabine ao lado da loja, que funcionará a noite toda, qualquer gamemaníaco poderá alugar uma grande variedade de cartuchos.

Super Mônaco GP: pilotando a 300 km/h

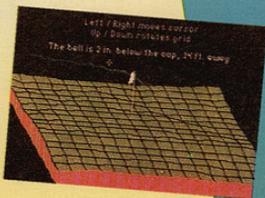
Rad Mobile, realmente radical

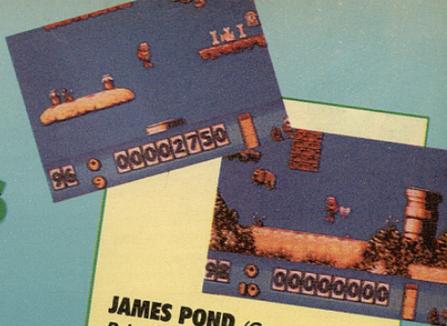
Moonwalker é um arcade de visual chocante

TODOS OS JOGOS DO MULTI-GAME

Moonwalker	Rambo III
Ghostbusters	Dick Tracy
Super Thunder Blade	Super Hang On
Golden Axe	Revenge of Shinobi
Thunder Force	World Soccer
Forgotten Word	Ghuls'n Ghosts
Space Harrior II	Truxton
Phantasy Star II	Super Basketball
Mistic Defender	Zoom
Hezog Zwei	Alex Kidd - Enchanted Castle
Last Battle	

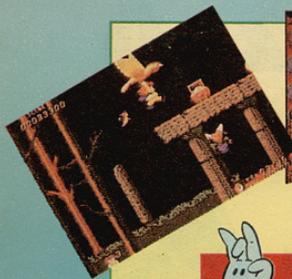
LANÇAMENTOS
INTERNACIONAIS

Conheça as últimas novidades e fique por dentro do que há de mais emocionante

PGA TOUR *(Genesis/Mega Drive)*

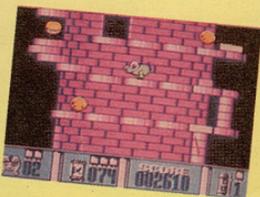
Mais um título para a vasta galeria de games esportivos para o 16 bits da Sega, PGA Tour é um sofisticado jogo de golfe eletrônico. Estrelado por especialistas no assunto, como Paul Azinger, Mark McCumber e Fuzzy Zoeller, o game transcorre como uma cobertura jornalística de campeonato — locutores informam sobre o andamento da competição, mostram-se estatísticas com a campanha dos jogadores, estudos topográficos de terreno, replays instantâneos e até visões das jogadas por outros ângulos. O realismo é tão grande que você vai temer que uma bola mal atirada quebre o vidro de sua televisão.

JAMES POND *(Genesis/Mega Drive)*

Seu nome é Pond, James Pond. Mas não tem licença para matar e não vive com mulheres a seus pés — ou melhor, nadadeiras. James Pond é um... peixe!, e este game não tem nada de policial ou violento. O quase-homônimo do famoso agente secreto é um pacato morador do reino subaquático e que precisa cumprir 12 missões com muita inteligência e rapidez de raciocínio. As missões recebem nomes que também fazem trocadilho com títulos de filmes de James Bond, como Fishfingers (dedos de peixe) ou For Your Fins Only (somente para suas barbatanas). Pode até ser um jogo comum, mas merece destaque pelo bom-humor.

GOLDEN AXE WARRIOR
(Master System)

Apesar do nome, este game pouco tem em comum com o clássico Golden Axe. Em vez de espadas, mágicas e pancadaria, o jogo apresenta desafios em forma de quebra-cabeça e caça ao tesouro. Até os jogadores mais astutos levarão dias para viajar por suas 225 telas, explorando cavernas escondidas, mares turbulentos e vilas devastadas. Como se não bastassem tantos desafios, os labirintos ainda têm salas

WARDNER *(Genesis/Mega Drive)*

Dover levava uma vida mansa, até que — adivinhem só — sua namorada foi raptada. A história pode não ser das mais originais, mas este novo game para a versão americana do Mega Drive foi simpaticamente acolhido pela crítica. O grande vilão, chamado Wardner, habita um reino protegido por criaturas fantásticas, como formigas gigantes, homens de pedra ou pernas e olhos ambulantes. À medida que muda de estágio, Dover adquire o direito de ir a uma loja fazer compras para a sua missão. Os itens não são muitos: uma capa mágica, agulha e linha ou um relógio. Os dois primeiros protegem o herói das investidas inimigas, enquanto o relógio estica o tempo de conclusão da etapa em 30 segundos. Agradável e fácil de jogar.

ocultas . Death Adder, o grande vilão do game, comanda 12 diferentes tipos de criaturas que procuram dificultar a missão, exigindo do desafiante uma certa agilidade no manuseio dos joysticks.

CASTELIAN *(Nintendo)*

Um belo dia, a ilhazinha de Jammerville amanhece cercasa por sete torres alienígenas. Os terríveis invasores condenam a população ao isolamento, e o que é pior: cortam o comércio de pedras preciosas que sustentava os moradores da ilha. É então que Julius, personagem que aparenta uma mistura de leitão com camundongo, inicia sua jornada para tombar as torres alienígenas e salvar o povo de Jammerville. Ele precisa escalar as torres, saltitando de uma plataforma para outra, e enfrentando as surpresas desta escalada — algumas plataformas, por exemplo, podem despencar quando tocadas, e Julius tem que refazer todo o caminho.

A UNIÃO FAZ A FORÇA

OS CLUBES DA GAMEMANIA

Tudo o que você precisa saber para fazer parte de um dos grupos e começar a receber novas informações, dicas de jogos e participar de uma série de promoções

Não basta ser gamemaníaco, é preciso participar. Com a explosão dos jogos eletrônicos, os clubinhos passaram também a incrementar suas atividades. O maior e mais antigo deles é o Mega & Master Club, da Tec Toy. Contando atualmente com 35 mil sócios, ele distribui um jornalzinho, com informações de seus lançamentos, e coloca um telefone à disposição dos sócios para responder dúvidas sobre jogos e passar estratégias (veja o endereço e o número do telefone no quadro). A Dismac, fabricante do Bit System, está comemorando um ano de seu clubinho. A partir de agora, o Club Bit System aceita inscrições de qualquer jogador, mesmo que tenha outro tipo de equipamento. Os 5 mil associados recebem álbuns de figurinhas e informações de lançamentos em primeira mão. Existem ainda dicas de jogos e atualização do ranking dos recordes nacionais. Todos os meses, o Club Bit System sorteia cartuchos.

O Super Charger, o último a entrar na moda, conta ainda com 1 200 sócios, mas quer triplicar este número nos próximos meses. Já está começando a distribuir suas incríveis carteirinhas, iguaizinhas a cartões de crédito, com o nome do associado em relevo. "Vamos fazer uma série de promoções, com descontos em cinemas e parques de diversão", promete André Nudelman, gerente de marketing da Super Charger. Em julho, a Super Charger deverá estar lançando também seu jornalzinho, todo colorido, e distribuído gratuitamente em locadoras.

A maior novidade, no entanto, fica por conta do Geração Game, o primeiro clubinho formado pelos próprios jogadores, e não por fabricantes. Para se inscrever, basta comprar uma camiseta supertransada, com um monstrinho que é a mascote do clube. E aí já começa a primeira promoção: o sócio que bolar o melhor nome para o monstrinho ganha um cartucho compatível com o console que tiver. "A camiseta vai servir para mostrar que somos uma grande família", diz Duda Mello, o organizador. "Como nós jogamos dentro de casa, o povo não fica sabendo que somos feras. O pessoal do jet ski usa o adesivo *Jet Pilot* nos carros. Nós vamos usar a camiseta, a única dos gamemaníacos." A camiseta custa 2 500 cruzeiros,

mais as despesas postais, pagos após o recebimento.

Através de um computador, o Geração Game vai cadastrar e agrupar jogadores dos mesmos bairros ou cidades. Assim, os sócios receberão uma lista de possíveis adversários e poderão organizar campeonatos no seu pedaço. "Quando tivermos um bom número de sócios, também conseguiremos patrocínio para publicar nosso jornal", sonha Duda. Eles esperam chegar logo a 5 mil sócios e publicar, mensalmente, as melhores estratégias de seus integrantes, anúncios classificados e os resultados dos campeonatos.

Quem quiser trocar informações sobre videogames com viciados de todo o Brasil pode filiar-se ao Clube de Correspondência Agulhas Negras, de Niterói, no Rio de Janeiro. Seu presidente, João Carlos Nara Júnior, avisa que o clube tem como objetivo a integração cultural de jovens de todo o país também nas áreas de esportes, música e coleções.

A moçada de Salvador também já tem um clube de correspondência para videogames. "Por enquanto, somos especializados em Master System", diz seu presidente, Wagner Wallace Farias, que fundou o MS Super Clube com um grupo de amigos. Os leitores que daqui para a frente quiserem divulgar a formação de novos clubes e suas atividades podem utilizar a AÇÃO GAMES como veículo.

Ilustrações: Silvio Vitorino

LOJAS E LOCADORAS TAMBÉM ADEREM

Em São Paulo, existem clubes formados por lojas e locadoras de videogames que vendem ou alugam cartuchos e acessórios pelo reembolso postal. Se o seu interesse é este, aí vão os telefones para contato: Dimensão: 217-7161; Programes: 831-5787; Star Computer: 280-4722; e CATV Game: 229-5877.

GERAÇÃO GAMES TAMBÉM NO WEST PLAZA

Ficou mais fácil para os paulistanos se filiarem ao clubinho Geração Game. Basta comprar a camiseta na Book Center, loja do novo Shopping West Plaza que fica no último andar do bloco do Mappin. Na mesma hora, o novo associado preenche a ficha de inscrição e participa da primeira promoção. O melhor nome para o monstrinho mascote leva um cartucho.

A Book Center tem também os novos adesivos e decalques do Geração Game. O clube quer espalhar esta mania pela cidade, vendendo os adesivos por 600 cruzeiros cada. Os gamemaníacos de outras cidades podem comprá-los pela Caixa Postal 41684, CEP 05499, São Paulo, SP.

O clubinho está publicando um boletim. Para recebê-lo, os sócios só precisarão enviar um selo.

O monstrinho do Geração Game: O melhor nome leva um cartucho

COMO ENTRAR NA ONDA

Tudo o que você precisa saber para fazer parte de um dos grupos e começar a receber novas informações, dicas de jogos e participar de uma série de promoções.

MS SUPER CLUBE
R. Augusto Frederico Shimidt, 100, apto. 102
Chame-Chame, Salvador - BA
CEP 40160

CLUBE DE CORRESPONDÊNCIA AGULHAS NEGRAS
Avenida Sete de Setembro 180F/603B
CEP 24230 - Niterói - RJ

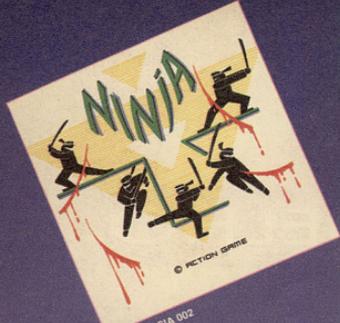
MEGA & MASTER CLUB
Av. Ermano Marchetti, 576
CEP 05038 - S. Paulo - SP
Hot Line: fone (011) 260-3877

CLUB BIT SYSTEM
Av. Marquês de São Vicente, 600
CEP 01139, S. Paulo - SP
Fone: (011) 825-3588

SUPER CHARGER CLUB
Av. Luís Carlos Berrini, 495
CEP 04571 - S. Paulo - SP

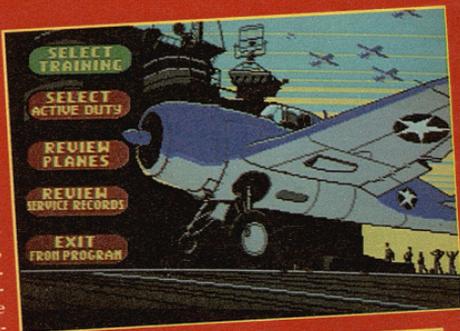
GERAÇÃO GAME
Caixa Postal 41684
CEP 05499 - S. Paulo - SP

Equipe Hot - Line, da Tec Toy

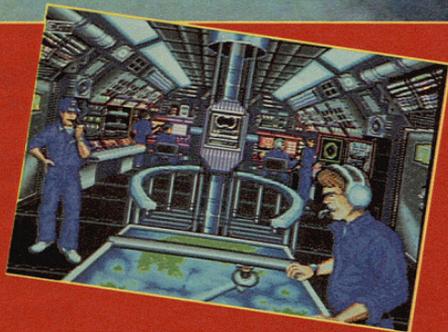
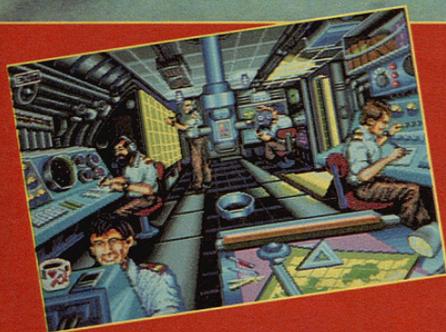
CAMISETAS
Action
GAME
NINJA
© ACTION GAME
REFERÊNCIA 002
REFERÊNCIA 003
THE JOYSTICKS' BATTLE
REFERÊNCIA 004
REFERÊNCIA 001
Action GAME
SCORE-009973 TIME-126
B-02
L-09
© ACTION GAME
REFERÊNCIA 006
009250
146
REFERÊNCIA 005
© ACTION GAME
GAME OVER!
REFERÊNCIA 007
IMPORTANTE
• As camisetas são confeccionadas em malha penteada, 100% algodão nos tamanhos P,M,G (base de 8 a 14 anos).
• As referências 001 a 004 estão disponíveis nas cores Branca, Mescla e Marinho e as 005 a 007 somente na cor Branca.
• O preço unitário é de Cr$ 4 860,00, para as cartas postadas até 25/08/91.
• Seu pedido será entregue num prazo máximo de 30 dias do recebimento.
• Caso isso não ocorra, entrar em contato conosco.
Venda Direta ao Consumidor a
R. Dr. Homem de Mello, 412 — Perdizes
São Paulo — SP
Sim desejo receber as camisetas
abaixo relacionadas via reembolso postal.
AÇÃO-03
QUANTIDADE
REFERÊNCIA
TAMANHO
COR
TOTAL ________ X Cr$ 4 860,00 = Cr$ ________
NOME
ENDEREÇO
N.º
CIDADE
UF
CEP
RG
TEL
ASSINATURA
ENVIAR PARA:
THE PHILIPPINES IND. E COM. LTDA
R. Adolfo Gordo, 238 - CEP: 01217
CGC 50.766.153/0001-12 — São Paulo — SP

PC
ALERTA VERMELHO

Dois explosivos games de guerra para você detonar no seu PC. Em 688 Attack Sub, um fantástico simulador de submarino nuclear, você vai emergir e submergir em águas repletas de inimigos e perigos. Já 1942 Battle Hawks é um incrível simulador de avião de combate que levará você aos dramáticos combates aéreos entre americanos e japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. Os dois games estão sendo comercializados no Brasil com exclusidade pela Brasoft.

1942 BATTLE HAWKS — A apresentação deste game, que começa com uma movimentadíssima batalha aérea, já diz tudo: trata-se de um jogo realmente radical. Você integrará as fileiras de ases americanos ou japoneses e receberá uma missão do alto comando de guerra. Objetivo: aniquilar o poderio de fogo aéreo inimigo, afundando também seus porta-aviões. Seu avião será um daqueles bombardeiros antigos, de nariz pintado com carrancas amedrontadoras. Suas armas serão bombas e metralhadoras sob as asas. Dirigindo um ,bombardeiro desses, você perceberá como tinham que ser feras os pilotos da Segunda Guerra — sem os computadores e recursos avançados que equipam os aviões de hoje, as bombas e tiros disparados desviam-se muito dos alvos. Por isso, você desperdiçará um bocado de munição até pegar as manhas da artilharia. Já os recursos deste software são avançadíssimos, como você mesmo pode conferir através destas fotos chocantes. Um dos mais interessantes é a capacidade do game de gravar cenas de combate e passá-las como num replay.

Estratégia para os iniciantes: na tela de opções, escolha o modo moderado. Nele, os aviões inimigos atiram pouco — menos até que no modo fácil.

ELECTRONIC ARTS'

688 ATTACK SUB

BY JOHN W. RATCLIFF

688 ATTACK SUB — A bordo de um sofisticado submarino nuclear, você viverá a emoção de uma guerra em alto-mar. Há navios e submarinos inimigos para destruir numa batalha de vida ou morte. A tela do seu micro transforma-se num radar onde é possível monitorar o movimento silencioso dos adversários. Já para visualizar os navios, é melhor subir o periscópio e rastrear o movimento da superfície. Você contará com poderosos torpedos para aniquilar os submarinos inimigos e terá à sua disposição mísseis certeiros para alvejar os navios. Mas sua preocupação não será apenas combater: é preciso prestar atenção à rota, guiando-se por entre regiões de águas profundas, águas rasas e bancos de areia.

Estratégia para os iniciantes: terminado o relatório de sua missão, antes de mudar de tela, olhe para o canto direito inferior do vídeo. Lá você verá as opções periscope down e antenna down. Dirija seu cursor a estes dois campos e mude-os para a posição up. Essa providência facilitará muito sua vida na hora de usar os dois itens.

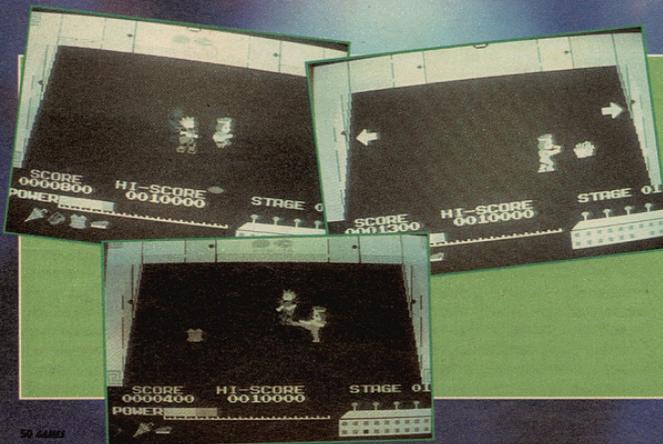
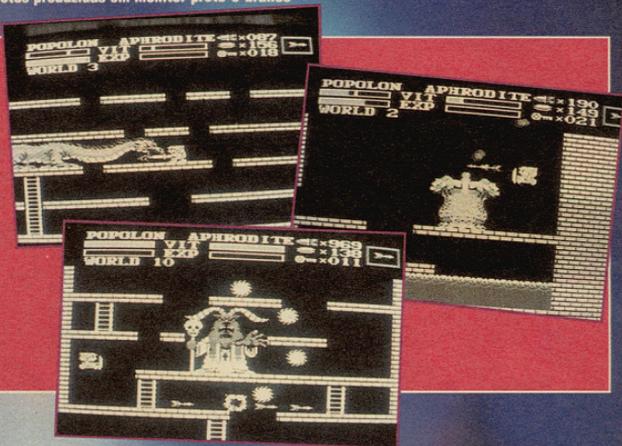
Mais uma dica: tão logo possa, carregue seu submarino com mísseis e torpedos, pois assim que você subir, o periscópio dará de cara com um navio.

Os leitores de AÇÃO GAMES decifram os mistérios e dão as dicas para desempenhos brilhantes. Aproveite!

Fotos produzidas em monitor preto-e-branco

KNIGHT MARE 2

Com esta senha você obterá todos os itens possíveis e os guardiões (menos o último) serão mortos: NGRV 679X 7R59 TL60 1EXO C997 QYQA CSDI 8YTM CYLI C850K. Depois de digitada esta senha você poderá ir para o mundo que quiser, bastando teclar F1 e o número da fase. Antes do começo do jogo você também pode digitar códigos que o deixarão bem mais armado. São eles: ILOVENORIKO
KONAMI1987GARIUSNO
MEIKYU
Para entrar com estas senhas tecle Control e L na tela de abertura.

Vinicius do Amaral
São Paulo — SP

JACK CHAN IN THE POLICE STORY

Para obter mais energia a qualquer momento do jogo, basta apertar as teclas Control, R, T e Y. Para conseguir todos os objetos, tecle Control, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Se quiser matar todos os inimigos presentes na sala, digite Control, F3, F8. Finalmente, para passar de fase, aperte o Stop e, logo depois que aparecer a palavra pause, aperte TAB Control e Caps Lock.

Mario Henrique M. Reis
Imperatriz — MA

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR
POWERTRON

VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

Game Boy

As dicas mais quentes do jogo que vai com você a qualquer parte

Tail Gator

GRÁFICO · SOM · DESAFIO

Os paulistanos que vibraram com as estripulias do jacaré do rio Tietê vão adorar esse novo joguinho. Charly é um simpático jacaré que usa sua imensa cauda como arma. A aventura se passa em quatro diferentes áreas: terra, ar, cavernas e debaixo d'água. Charly precisa enfrentar criaturas diabólicas. Cada área tem diversas caixas. Charly deve encontrar uma chave antes de mudar de cenário. Ela estará na última caixa. Nas outras, o jacaré encontrará diversos outros poderes, como bombas (que destruirão todos os inimigos da tela) e a letra B (que dá bônus extras). Os amantes do Game Boy garantem que este é o jogo mais vibrante lançado desde Super Mario Land.

Nascar fast tracks

Nascar é o nome de um disputadíssimo campeonato de automobilismo americano. Os carros são parecidos com os nossos Stock Cars. Tom Cruise foi um piloto de Nascar no filme *Dias de Trovão*. Em quatro circuitos ovais (Daytona, Atlanta, Sears Point e Watkins Glen), cada um com características diferentes, você deverá vencer outros quinze corredores. Para isso, escolha um dos três carros — Oldsmobile Cutlass, Ford Thunderbird e Chevrolet Lumina. Pode ser curtido por um ou dois jogadores.

TOP SECRET

Mercenary Force

Para fazer seleção de fases e iniciar o jogo com um crédito de $ 50 mil, dê os seguintes comandos durante a tela de apresentação: para cima, Select, A e B simultaneamente.

48hs.

Este é o tempo que leva para você receber via correio, os mais incríveis lançamentos do mercado internacional de video games. Cartuchos novos, nacionais ou importados e toda uma linha de acessórios que vai incrementar ainda mais o seu prazer de jogar.

É também o tempo que leva para vender aquele cartucho que você não quer mais. É isso mesmo, nós compramos o seu cartucho usado! E sabe por que pagamos o melhor preço? Porque a Gamepower é pioneira na compra e venda de cartuchos usados!

Como comprar cartuchos novos da Gamepower

Escolha quais cartuchos ou acessórios voce deseja comprar. Ligue ou escreva formulando o pedido e nós o enviaremos pelo correio.

Como vender o seu cartucho usado para a Gamepower

Decida qual jogo você quer vender incluindo a embalagem e manual de instruções. Consulte-nos a respeito do valor de compra do seu cartucho, depois envie-os para a Gamepower através do correio. Nós o testaremos e pagaremos enviando um vale postal.

Pioneira na compra e venda ® de cartuchos usados.

Preencha e envie este cupom para a GAMEPOWER e passe a receber gratuitamente informações sobre lançamentos, promoções e ofertas.

AÇAO-03

Nome: ____________________ End.: ____________________

Cidade: ____________________ Estado: ____ Cep: ________ Tel.: (   ) ____________

Data de Nasc.: __/__/____ Possui Videogame? ________ Qual? ____________________

Preencha e envie para Gamepower ▪ R. Cotoxó 37 ▪ Pompéia ▪ Cep 05021 ▪ São Paulo - SP

Como já avisamos na edição passada, os videogames tomaram conta das locadoras de vídeo. Está muito mais fácil alugar seus cartuchos preferidos. Como é impossível publicar o endereço de todas, selecionamos mais algumas. Por isso, não deixe de dar um pulo na locadora mais próxima de sua casa e conferir se ela já entrou nessa onda também.

SÃO BERNARDO

DIMENSÃO VÍDEO — Av. Senador Vergueiro, 596 (Jardim do Mar), tel. 414-2961. Com inauguração prevista para a segunda quinzena de junho, a segunda filial da Dimensão no ABC (a primeira é a de Santo André) já conta com 120 títulos, incluindo os últimos lançamentos da Tec Toy. A locadora promete ser o novo ponto de encontro da região, com um cantinho para quem quiser comprar salgadinhos e refrigerantes ou bater um papo enquanto escolhe o seu game. Além disso, vai oferecer serviço de assistência técnica para aparelhos Mega e Master. Compra fitas usadas. A Dimensão inaugura no final de junho mais uma filial em São Caetano.

SHOP VÍDEO E GAME — Rua Santa Filomena, 388 (Centro), tel. 458-2762. Aluga jogos para Nintendo e Sega. São 150 títulos disponíveis. Tem ainda adaptador. Fica aberta das 9 às 20h, de segunda a sexta. No sábado fecha mais cedo, às 19h.

FAMILY VÍDEO — Av. Kennedy, 36, 1.° andar (Jardim do Mar), e Av. Prestes Maia, 611 (Centro), tel. 452-5454 (as duas lojas atendem pelo mesmo telefone). No acervo, alguns jogos para Sega e para Nintendo americano, num total de 55 títulos. Aluga óculos e pistola. O horário é das 10 às 20h, de terça a sábado.

CHARM VÍDEO SHOW — Rua Jurubatuba, 1349 (Centro), tel. 458-3131. Aluga Master, Nintendo japonês e americano, além de óculos e pistola. Aberta de segunda a sexta, das 10 às 20h. Aos sábados, das 10 às 17h.

DIADEMA

DIADEMA VÍDEO - Rua Manoel da Nóbrega, 85 (Centro), tel. 456-8844. São 150 jogos para Nintendo e Sega. Os destaques são Super Mário 4, Double Dragon 3. Aberto de segunda a sábado, das 9 às 20h.

MAXIE E VÍDEO — Rua Natal, 263 (Parque 7 de Setembro), tel. 456-1280. Aluga cartuchos de Phantom e Master. Funciona de segunda a sábado das 9 às 20h.

ÁS VÍDEO — Rua dos Rubis, 22, Sala 3 (Centro), tel. 456-8976. Tem pequeno acervo de jogos para Phantom e Master System. Não aluga acessórios. Abre das 9 às 20h, de segunda a sexta. Atenção, no sábado fecha mais cedo, às 14h.

MAUÁ

HI-FI VÍDEO — Rua Vereador Fernando Zanella, 55 (Centro), tel. 450-1945. Podem ser encontrados mais de 150 títulos diferentes para Nintendo e Sega. Não aluga acessórios. Aberto das 9h30 às 19h, de segunda a sexta.

GUBI SOM AUDIO E VÍDEO — Av. Barão de Mauá, 403/405 (Centro), tel. 450-1067. São cerca de 60 títulos bastante variados de jogos Master System e Phantom. Aluga também minigames. A locadora funciona das 9 às 19h, de segunda a sexta.

GUARULHOS

ROMA VÍDEO — Av. Paulo Faccini, 521 (Centro), tel. 940-2277, e Av. Timóteo Penteado, 3386 (Vila Galvão), tel. 209-7146. As duas locadoras reúnem um dos maiores acervos da região. São mais de 500 títulos diferentes para todos os sistemas. A matriz, na Av. Paulo Faccini, aluga também óculos, pistolas, adaptadores e minigames. A filial não trabalha com acessórios. Os destaques ficam para Os Simpsons e Dias de Trovão. As duas lojas funcionam de segunda a sábado, das 9 às 22h.

SÃO CAETANO

VIDSTOCK VIDEO — Rua Santa Catarina, 234 (Centro), tel. 441-7911. O Forte da locadora é o Nintendo japonês, com 70 títulos. Tem ainda Mega e Master. Destaques ficam com Robocop 2 e Surfista Prateado. Abre todos os dias, das 9 às 21h, inclusive feriados.

VÍDEO MAGAZINE — Rua Amazonas, 908 (Centro), tel. 441-8368. Tem jogos para Master e Phantom. Não aluga acessórios. Abre de segunda a sábado das 9h30 às 20h.

VÍDEO TENTAÇÃO — Rua Benito Campoi, 120, salas um e dois (Olímpico), tel. 744-1531. Aluga cartuchos Nintendo e Master System. O jogo mais procurado é o Tartarugas Ninja 2. A locadora funciona das 13 às 20h, de segunda a sexta. Nos sábados, das 10 às 19h.

SANTO ANDRÉ

DIMENSÃO GAMES — Rua Padre Manoel da Nóbrega, 236 (Jardins), tel. 449-2135. Reúne um dos maiores acervos da região, cerca de 180 títulos. Aluga jogos para Master, Nintendo japonês e americano e Mega Drive, além de acessórios (óculos, pistola, adaptador). Também aluga Game Boy. Aberta das 9 às 22h, de segunda a sábado, inclusive feriados.

REAL VÍDEO — Av. Dom Pedro II, 1195 (Jardins), tel. 440-4724. Tem um bom sortimento de games. São aproximadamente 200 títulos entre jogos Nintendo e Sega. Os destaques ficam por conta das Tartarugas Ninja e Doutor Mário. O horário é das 10 às 22h, de segunda a sábado.

VÍDEO ARTE — Av. Lino Jardim, 646 (Vila Bastos), tel. 412-9141/454-1012. Tem um pequeno acervo de cada sistema Sega e Nintendo. Aluga pistola, adaptador e aparelhos de videogame, o Top Game da CCE. Abre de segunda a quinta, das 14 às 21h. Sexta e sábado, das 9 às 21h.

Faça a sua melhor jogada.

A grande jogada é você renovar o movimento de sua locadora, com os cartuchos da RABBIT GAME CENTER.
Você contará com uma distribuidora de cartuchos que já atua no mercado de vídeo, oferecendo sempre os melhores preços.
E mais, damos total assistência técnica para implantação da estrutura de sua loja e apoio promocional, além de fornecermos toda linha de acessórios.

VENHA CONHECER NOSSOS SUCESSOS DE LOCAÇÃO COM PREÇOS IMBATÍVEIS.

- Distribuidor NINTENDO + de 300 títulos
- Pronta entrega SEGA-TEC TOY

Solicite nossa tabela de preço completa através de carta ou fax.

R. Riachuelo, 326 - Cj. 52 - CEP 01007 - São Paulo - SP.
Fone: (011) 34-3912/35-4326 - Fax: (011) 37-6501

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Redatora-chefe: Regina Giannetti
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Editora de Arte: Deise Bitinas
Colaboradores: Arte - Celso da Silva Gama, Fábio Carli, Sônia Regina Aversa(produção editorial). **Revisão:** Thais Helena de Souza Juarez. **Fotografia:** Ivan Carneiro, Martin Gurfein (Estúdio Azul). **Ilustração:** Priscila L. Farias. **Consultores:** Ivan Luis Oliveira (Dimensão Video), Alexandre Pagano dos Santos (Tec-Toy). **Texto:** Déborah Peleias, Simone Jaerger

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex (011) 83178, Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. **Distribuidor em Portugal:** Fax: (021) 275-9347. Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, Camarate, Lisboa. Assinaturas: valor de capa multiplicado pelo número de edições anuais. A Editora Abril garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará a restituição, em cruzeiros, da parte do preço total paga antecipadamente e correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigido de acordo com as disposições legais em vigor sobre a matéria. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal. Circulação desta revista: junho 91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

CLASSIFIC

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa que more em Belém do Pará para uma grande disputa no jogo Super Mario 2. Se você for fera, entre em contato com Nagib Hachem Chaar Chaves, Travessa Frei Gil de Vila Nova, 331, Campina, CEP 66020, Belém — PA.

▶ Atenção, gamemaníacos de Atari, desafio vocês para uma grande disputa nos jogos Atlantick e Sexta-Feira 13. Interessados entrar em contato com Francisco Everthon dos Santos, Rua Três de Fevereiro, 324, Centro, CEP 60000, Pacajus — CE.

TROCO

▶ Troco fitas de Master System por fitas de jogos Nintendo, japonês ou americano. Interessados tratar com Daniel Cruz Nogueira, Rua João Vicente Ferreira, 2030, Centro, CEP 79800, Dourados — RS, ou tel. (067) 421-5999.

▶ Gostaria de trocar meu Bit System por um Phantom System mais as fitas A Lenda de Kage e Duck por alguma de meu interesse. Tratar com Alexandra C. Perez, Rua Fabia, 60, apto. 42, Vila Romana, CEP 05051, São Paulo — SP, ou tel. (011) 864-8133.

▶ Tenho os jogos Batman e Ninja Gaiden 1 e gostaria de trocar por qualquer outra fita. Interessados tratar com André Ricardo da Silva, Rua Tabatinguera, 469, apto. 41, CEP 01020, São Paulo — SP, ou tel. (011) 37-8605.

▶ Troco um Micro Genius, três fitas e um adaptador para cartucho americano por um Game Boy com fitas em bom estado de conservação. Marcelo Salas Amaury, Rua Álvaro Soares, 398, Centro, CEP 18010, Sorocaba — SP, ou tel. (0152) 31-1351.

▶ Troco Master System, seis fitas, pistola, óculos 3-D e um Rapid Fire por um Mega Drive em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Sérgio H.R. Silva, Rua Dona Herminda Borba Atuí, 246, Parque São Domingos, CEP 05123, São Paulo — SP, ou tel. (011) 832-7543.

▶ Troco um Top Game, quatro fitas e um adaptador para jogos de Phantom System e Bit System por um Master System. Interessados tratar com Marcelo de Oliveira, Centro Técnico Aeroespacial, H 30 B, 123, CEP 12225, São José dos Campos — SP, ou tel. (0123) 21-8773.

▶ Tenho a fita Double Dragon do console Master System e gostaria de trocar pela Shinobi ou outra de dois Mega. Fabrício Darlan Viana, Rua Raimundo Lulio, 8, Jardim São Nicolau, CEP 03690, São Paulo — SP.

▶ Troco Master System, uma fita e uma pistola por um Phantom System mais três fitas. Interessados tratar com Rodrigo Vipor Grillo, Rua das Figueiras, 775, CEP 09080, Santo André — SP, ou tel. (011) 449-9494.

▶ Troco Master System, um Top Game VG9000 e dois cartuchos por um Mega Drive em bom estado de conservação. Tratar com Leandro Carlos Fonseca, Rua Cavalheiro Petraglia, 704, CEP 14400, Franca — SP, ou tel. (011) 723-7498.

▶ Troco Master System com um controle, pistola e um cartucho por um Phantom System e quatro cartuchos. Sandro F. Rodrigues, Av. Osvaldo Costa, 193, Jardim Davila, CEP 06280, Osasco — SP.

▶ Troco Bit System seminovo, na caixa, com nota fiscal, mais um cartucho e uma pistola por um Phantom System e dois cartuchos em bom estado de conservação. Tratar com Sandro Alves de Araújo, Rua Princesa Maria Pia, 503-B, Vila Ema, CEP 03274, São Paulo — SP, ou tel. (011) 910-0750.

VENDO

▶ Vendo videogame Dynavision 2 com 27 fitas e um adaptador para fitas Nintendo americano. E também uma pistola Phantom System sem uso e mais duas fitas. Tratar com Lenoir R. Cardeal Junior, Rua Saldanha Marinho, 147, CEP 03055, São Paulo — SP, ou tel. (011) 93-3926.

▶ Vendo Master System, Pistola e cinco cartu-

ADOS

chos, tudo em ótimo estado de conservação. Tratar com Fernando M. Cavalcanti, Rua Marechal Bitencourt, 4, CEP 27510, Resende — RJ.

▶ Vendo Master System, Pistola e cinco cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Mauricio Moreira Rodrigues, Rua Jacaúna, 35, Piedade, CEP 20740, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 592-4053.

▶ Vendo um Master System novo e três cartuchos de um Mega. Sylvio Q. Junior, Rua Dr. José Soares Brandão, 49, Freguesia do Ó, CEP 02961, São Paulo — SP, ou tel. (011) 876-1036 após as 20 horas.

▶ Vendo Master System, Pistola, Rapid Fire e duas fitas em bom estado de conservação. Tratar com Denis Fabiano Camargo Marçura, Rua Victor Brechergt, 143, apto. 94, Vila Yara, CEP 06020, Osasco — SP, ou tel. (011) 703-2275.

▶ Vendo Master System com duas fitas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Ygor Bittencourt Neves, Parque São Braz, Conjunto 15, Bloco H, apto. 304, Federação, CEP 40100, Salvador — BA.

▶ Vendo cartucho Duck Hunt do console Bit System do sistema Nintendo, em ótimo estado de conservação. Tratar com Carlos Alberto Faria, Rua Manoel Antônio Pinto, 470, apto. 62, Morumbi, CEP 05663, São Paulo — SP, ou tel. (011) 817-2760.

▶ Vendo Bit System, oito jogos, um adaptador J-72, quatro cabos RF e um porta-cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação. Ou troco por um Mega Drive. Interessados tratar com Alex Nestor da Silva, Rua Maria José, 882, Casa 5, Campinho, CEP 21341, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Vendo Master System, pistola e três fitas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Jonathan Lint, rua Coronel Alfredo Cabral, 41, Jardim Paulistano, CEP 01444 São Paulo, SP.

▶ Vendo meu Phanton System mais pistola, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Caio Montgomery Augusto de Alencar, rua Leão 13, 653, CEP 63180, Juazeiro do Norte, CE.

▶ Estou vendendo meu Phantom System mais pistola, adaptador e uma fita. Tratar com Arthur F. Marchese, rua João Pupo Nogueira, 35, CEP 04721, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ Compro videogame de 3.ª geração usado, em bom estado de conservação. Se você estiver a fim de vender o seu, entre em contato com Reinaldo de Jesus Santos, Rua Ecili Médici, 470, CEP 68638, Rondon do Pará — PA.

▶ Quero comprar um Bit System ou um Phantom System que esteja em perfeito estado de conservação. Interessados em vender entrem em contato com Arlindo Maluli Junior, Av. Ministro Álvaro de Souza Lima, 60, CEP 04664, São Paulo — SP, ou tel. (011) 521-5920.

▶ Compro fita Nintendo do jogo Robocop, interessados em vender entrar em contato com Angelim Cunha Pinto, Rua Aristides Lobo, 871, Reduto, CEP 66030, Belém — PA, ou tel. (091) 224-3728.

▶ Compro Mega Drive usado, em perfeito estado de conservação. Se você estiver interessado em vender, entre em contato com Ronaldo A.O. Curi Gismodi, Estrada da Figueira, 592, Caramujo, CEP 24140, Niterói — RJ.

▶ Compro ou troco fita de Nintendo americano. Interessados tratar com Jean, Av. Brigadeiro Luís Antônio, 1499/51, CEP 01317, São Paulo — SP, ou tel. (011) 288-5218.

▶ Compro cartuchos compatíveis com o Phantom System. Interessados em vender tratar com Adriano Oliveira Campos, Rua A1, 229, Conjunto Bugio, CEP 49000, Aracaju — SE.

▶ Compro Master System usado, em bom estado de conservação. Tratar com André Ricardo dos Santos, Av. 26 de Abril, 116, Poço, CEP 57025, Maceió — AL.

▶ Compro Master System ou Mega Drive com pequeno defeito e que esteja com bom preço. Interessados em vender tratar com Mekuisedekues F.S., Rua Jaime Vasconcelos, 170, Varvota, CEP 60000, Fortaleza — CE.

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

GAME OVER

Quem faz mais pontos, quem detona e quem nunca fica para trás na corrida dos games

Se você também quiser ver seu recorde no próximo número de AÇÃO GAMES, escreva para a Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Mande nome e endereço completos e uma foto do placar final do jogo para confirmar a pontuação. Para tirar a foto, apague as luzes, focalize bem a tela de sua televisão e não use flash.

RECORDES BRASILEIROS — MASTER SYSTEM

Jogo	Pontos	Nome
Astro Warrior	999 900	José Marcos L.R. Junior
Aztec Adventure	973 700	Roderlei Antonio Calderam
Blade Eagle 3D	152 300	Rodrigo Bonvechio
Choplifter	5 448 300	Emerson L. Agnolon
Dead Agle	262 400	Matheus Munhoz Vidaco
Double Dragon	9 999 990	Edvaldo R. de Oliveira
Fantasy Zone 2	16 207 400	Marcelo Roberto S. Andrade
Missile Defense 3D	733 300	Paulo R. Machado
Pro Wrestling	2 002 500	Marcelo R. de Oliveira
Safari Hunt	1 618 500	Marcelo Nagel
Wonder Boy	1 067 970	Alexandre P. Negreiros
Jogos de Verão: Flying Disk	1 920	Luiz Romau M.F. de Souza

RECORDES AMERICANOS — NINTENDO

Jogo	Pontos	Nome
1942	138 400	Jason Wu
Adventure Island	112 210	Dave Wilson
Balloon Fight	991 250	Tony Shivley
Double Dragon	490 310	David Wright
Mega Man	2 362 500	Steven Barnholtz
Ninja Gaiden	999 900	John Whittington
Rad Racer	61 296	Glenn Stockwell
Star Force	6 443 900	Jonathan Henry
Super Pitfall	9 999 500	Glenn Stockwell

RECORDES AMERICANOS — MASTER SYSTEM

Jogo	Pontos	Nome
Alex Kidd/Lost Stars	201 500	Derek Bolinger
Calif. Games BMX	60 400	Alex Bisono
Calif. Games Foot Bag	120 550	Jonathon Mason
Calif. Games Half Pipe	33 480	Phillipe Takla
Calif. Games Surfing	8.0	Frank Machinb
Double Dragon	3 456 930	Reginald Stewart
Fantasy Zone 2	8 973 500	Jacoby Lucien
Gangster Town	194 720	Andrew Frick
Maze Hunter 3D	302 500	Jacoby Lucien
Safari Hunt	1 533 500	Ric Elias

A PROGAMES abre seu mundo a você que deseja alugar, trocar, vender e comprar videogames de 3.ª, 4.ª e 5.ª geração e acessórios. Para você interessado em abrir sua locadora, a PROGAMES dá toda a assessoria necessária ou franchasing para que você seja mais um PROGAMES. E mais, despachamos qualquer quantidade para todo o Brasil.

Aqui você encontra V.I.C.E., Monopoly, X-Men, The Simpsons, Tottaly Rad, Spy x Spy, Beetlejuice, Gremlins 2, Metal Mech, Battletoads, Univited, The Little Ninja Brothers, The Rocketeer, Nascar 500, Missão Impossível II, Yo Noid!, Princess Tomate in The Salad Kingdom, Ikari Warriors III, Bugs Bunny, Robocop II, Peter Pan and The Pirates, The Little Mermaid, Galaxy 5000, Spot — todos produtos Tec Toy. E muito mais, as últimas novidades.

SÃO PAULO: Lapa — Rua Albion, 65 2.° andar conj. 24 CEP 05077 Fones - 831-5787 261-7935 Tatuapé — Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309 — Fones - 941-9957 295-5683 Guarulhos — Av. Paulo Faccini, 525 CEP 07110 — Fone - 209-0971 Jardins — Av. Paulista, 807 6.° andar conj. 604 CEP — Fone - 284-0785 Perdizes — Rua Paraguassu, 334 CEP 05006 — Fone - 826-9460 MINAS GERAIS: Belo Horizonte — Av. do Contorno, 6283 lj. 07 CEP 30110 — Fone - (031) 225-8121 RIO DE JANEIRO: Tijuca — Rua Major Ávila, 242, lj. F CEP 20511 — Fone - (021) 264-8336 BRASÍLIA: SCLN-313 Bloco e Loja 64 CEP 70766 — Fone - (061) 274-3311

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

*Essa revista teve a colaboração do Alexandre de Paula que escaneou as páginas 01, 02, 59 e 60.

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br